免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.307

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月06日

页数：82页

生活中总有那么一些不如意的事情。

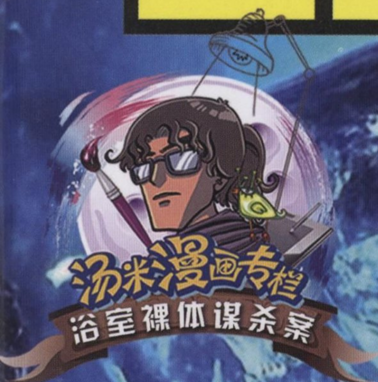
高清重制狂潮即将来临，向PS2时代经典致敬！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.307



热门攻略集合

《最终幻想 零式》
试玩版体验攻略
《梦幻骑士4 Over Reloaded》
系统完美攻略
《生化危机 重生精选集》
CV流程攻略
《暖洋洋的猫猫村G》
G级指南攻略

游戏若股市 能有几飘红
——笑谈游戏中的那些起伏

《电软》游戏小说集
编辑部六小强憋了两天之后的文思爆发

知名游戏人眼中的WII U

2011年9月下
VOL.307
ISSN 1006-5032



无双报道 电锯甜心 / 极度混乱 / 生化危机 启示录 / 战争机器3
神秘海域3 / 恶魔猎人 / 终极MVC3 / 山脊赛车 无限 / 灵魂能力5

编辑部六小强憋了两天之后文思爆发

——《电软》骚客乌七八糟乱侃小说集

身为编辑，文字功底总要有的，《电软》这帮貌似只对游戏感兴趣的小编，其实身体里也有一颗文人骚客的心。本期的卷首可谓是前无古人的破天荒之举，每个小编都写了一篇小说，内容和游戏相关，发散性思维和故事的靠谱儿程度就不敢保证了。大家写得如何先不说，当我们准备给这次的卷首起个总题目时，小编们的提议已经初现不靠谱的征兆。其中菜汁叔的提议是："吭哧瘪肚乌七八糟死鱼耷拉眼之文字总集合"，这老小子整天想什么呢？照他这路数下去，《电软》早晚变八卦周刊。宇多田的建议是："猪肉炖粉条，《电软》众小编如是说……"，我去，改"焦点访谈"啦，难道要集体揭秘猪肉炖粉条的食品添加剂问题？菜汁还有个绝的，叫："秋天，又到了动物交配的季节——6个葫芦兄弟的荷尔蒙分泌物。"靠，你想教坏小朋友吗？赤银想的名字倒是与时俱进，叫："《电软》文集HD典藏版"，但我觉得还不够响亮，如果要是把"D"去了，或许就有话题性了，但不知道会不会被有关部门请去喝咖啡。最后，众人经过反复商讨才起了现在这个名字，好不好就这样了，反正您明白自己手里拿的就是我们"憋"出来的成果，大家趁热看吧。



内容提要

1 《弑神之谜》 作者：小沛

当今神坛，最有名的三位就是耶稣、释迦牟尼和安拉，他们分别有各自的教派和大批信徒。但回顾历史，希腊神话中也有非常多的神，并且以前也有着很高的影响力。但在后来为什么就没有所谓的"希腊神教"呢？当然是被"奎爷"（《电软》译为克里托斯）杀光了。《战神》这款游戏很多人都玩过，剧情也都大体知道。不过，你知道的未必是事实。奎爷弑神的真正目的未必真的那么冠冕堂皇，小沛这次便要打破这个骗局，为大家揭示奎爷杀他老爸宙斯的绝密内幕……

2 《混乱的星期一》 作者：蔬菜汁

每周都有星期一，但这个星期一注定是个不平凡的一天……但丁怎会突然变成面瘫？究竟是谁以迅雷不及掩耳响叮当仁不让之势窃走了PSN玩家的资料？大游戏会社老总的名字缘何出现在游戏玩家的裤衩上？其实在这一连串看似灵异的事件背后，隐藏着更大的阴谋，欲知详情，敬请观看稍后刊载的特别版轻小说《混乱星期一》。

3 《仲夏之夜——电软编辑部百物语》 作者：赤银

你，知道百物语的传说吗？在漆黑的夜晚，一群人接连讲完一百个鬼故事，每讲一个故事吹灭一根蜡烛，当全部一百根蜡烛熄灭的时候，真正的妖怪——青行灯将在黑暗中降临。一个狂风暴雨的夜晚，杂志社的一间小黑屋里编辑部数人男女围坐在烛光前，讲述着自己曾经的可怕经历或是道听途说的耸人传闻。有的人，在仲夏夜漆黑的小区角落发出彻骨的嘶喊；有的人，在孤身一人的房间里被怪物们折磨；有的人，在无人的大楼中与鬼魅们嬉戏……然而，对于他们来说真正可怕的事情却是！？敬请欣赏，赤银为您带来的编辑部灵异谈百物语。

4 《小熊的游戏奇遇记》 作者：宇多田

每个玩家都幻想过自己有一天能成为游戏中的某某某，我也一样。话说大家相信这个世界上有外星人这一说法吗？小熊对此深信不疑，不是因为宇宙之大无奇不有这种东西，而是因为我真的见过外星人，他们曾经把我带到了飞船中，还实现了我的几个愿望，放心我不会提出什么"给我花不完的钱"这种没追求的要求，我只是让他们可以把我送到游戏当中，让我感受一下那身临其境的感觉，在那里我经历了许多事情……

5 《夜间的故事》 作者：小紫

很多奇幻穿越故事的开始，都源于一个偶然的雨后下午，一次通常的逃课，一次偶然的遗忘。这一切的巧合，使原本不会相遇的两类书籍放到了一起。一本是正统的史诗，一本是游乐的杂志，他们彼此吸引，最终去向对方的世界（这话怎么说的有点搞基的意思）。在这里明月当空之时，吕布可以与赵云惨烈激战，而另一面张飞可以和关羽浪漫告白（这不就是搞基么），诸葛亮……来自不同书籍的他们相遇在此，以轻小说的形式展开了一段全新的体验……

6 《我，游骑兵》 作者：十二月的雪

故事发生在《使命召唤 现代战争2》时，地点是美国的华盛顿，故事简述的是由大兵、杰克、莱斯、猎狗、和菜鸟组成的作战小组，由他们阻击俄军的增援，并协助游戏的主人公顺利夺取白宫等美国标志性建筑的事。残破的五金店，火红的夜空，再加上5个游骑兵，这三个元素构成了一副完整绘画。黑色、红色、黄色是这幅画的主要色调；国家、捍卫、誓言是这幅画的主要关键字；绿色的天空、冒烟的弹壳和尚未凝固的鲜血，向我们讲述了一个名为"勇气的故事"。

弑神之谜

□文/小沛

引子：弑神之后的狂啸

一拳、两拳、三拳……宙斯的脸已经被克里托斯的拳头打成了肉饼，然而克里托斯依然没有停手，嘴里还骂道："你才配作猪头！你才配作猪头！……"

最后，克里托斯用手拖着宙斯的尸体，仰天大笑："啊哈哈哈哈……老子是战神！谁让我当猪头我跟谁玩儿命！哈哈哈……"

从此，希腊诸神退出了人们的视线，现在还接受崇拜的只有上帝、安拉、佛祖。

无数年之后，SCEA推出了一系列名为"战神"的游戏，制作人其实是受到了克里托斯亡魂的感召，但克里托斯当初弑神的目的并不像游戏中说的那样，也许是制作人刻意改编，好让人觉得剧情别那么滑稽。事实到底是怎样的呢？制作人在他的私人日记中是这样写的：

日记：赐予克里托斯神位

话说，每当奥林匹斯神界要有大事发生的时候，总会有一些奇异的天象出现。许久之前的一段时间，人们在夜观天象时会发现有数百个小星星围成了两把刀的形状，就像是天上出现了两把刀要把奥林匹斯山劈开一样。泰坦围攻神界已经是很久之前的事了，如今此种天象明显是大凶之兆，必有深意。

这日，奥林匹斯神界急召众神议事，不多时，文武众神具已到齐，依照地位高低从前至后分排落座，后排天使们也纷纷正襟危坐，不知宙斯有何大事急召众神，也不敢言语。惟酒神一副满不在乎的样子，大概知道与自己无关，无甚担心，只顾大口喝着酒。最前排的海王波塞冬和冥王哈迪斯相互寒暄，未等宙斯驾临，便问酒神讨了壶酒，开始推杯换盏。前排居中的战神则更肆无忌惮，仗着自己是最能打，连最近刚养的小狗也带在身边，还从口袋里中取出些牛肉喂它。这狗儿也仗着它主子蛮横，一边吃还一边摇着尾巴，坐在后面的火神非但不敢生气，还满口夸道："好俊的神犬啊，不愧是战神的宠物……"之类。

将近正午，宙斯和天后赫拉来至殿前，众人离席站立两旁，低头微躬致意。只见宙斯、赫拉昂首径直来在宝座之前，转身落座后接受众神的朝贺。然后众人才重新坐下，但还都不敢出声。

宙斯看看在座的各路神仙，终于发话了："前日，盖亚托梦于我，说当年送去给我父亲吞食的小儿中，有一个其实并没有死。那一个在孕育之际便转投在凡人腹中，因为是神之子，所以孕育了数十载才得以诞生，可惜也就成为了凡人。如今他已经十几岁了，盖亚大神希望天界能赐予他神的身份，让他能成为天界的成员，以偿其遗落人间之恨。故而今日招各位前来，商讨此事。列位，畅言无妨。"

语毕，众神开始窃窃私语，一时无人愿为首进言，因为他们都不知道宙斯心中的盘算。如今神界经过千年的发展，人数众多，空闲的官职根本没有，本来就没什么大战争的天界，连白白养活的士兵都有百万之众，每年的军费开支仅凭着人间的香火钱都根本不够，再加上各位大神的俸银，宙斯、赫拉等人的挥霍，于是一些神兽常偷偷下界为妖几年来敛财，这些都是宙斯睁一眼闭一眼的事。可见现在天界机构臃肿、人浮于事的情况非常严重。要是一般小卒倒也罢了，当个小兵也就多添碗饭。可人家是盖亚亲自托梦嘱咐办的事，总不能随便打发了吧？

赫拉端起酒杯，抿了一小口，重又放下，眼角低垂，口中喃喃道："说的这么好听，谁知道他是不是你又和哪个女人生的野种！"

过了一会儿，神使赫尔墨斯站起，先恭恭敬敬地朝上面拜了两拜，方才开口，但语速很慢："至高无上的宙斯。我方才思考半晌，觉得此事既是盖亚亲自托梦，足见大神深信您的思虑缜密，处事周全。我等哪里比得上您半分，何况还有天后在旁，必定早有良策。与其我等信口开河，倒不如先请说出您的想法，容我等商议之后，再由您和天后定夺。"说毕，又行一礼。

宙斯素喜赫尔墨斯行事谨慎，不过今天倒也有些犯难，终归他自己也没主意。于是点头微笑道："神使果知我心，不过身为众神之首，我不想效仿人间昏君，希望大家能各抒己见，这样才能不致独断。海神，你的意见说来听听。"

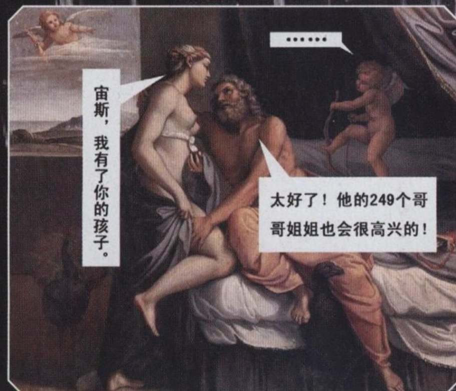
海神起身，躬身一礼，复手持三叉戟道："他是盖亚的孩子，自不能随意安置。然其久居下界，不懂天界礼数，更不曾统兵征战，学识嘛，大概也无从谈起。故断不能因其身份特殊而委以将军等统辖大任。我以为，他既然是神的儿子，起码生就一副钢筋铁骨，武艺必然了得，不如专司前线征战，封个武官罢了。"

还未等海神说完，宙斯已经偷眼观瞧一帮战神的动静。果然，就在海神说完并打算重新坐下的时候，战神从齿缝中挤出几声冷笑，也并不起身，直接说到："哼哼，海王是在笑我等无能么？"海王这才发觉所说不妥，忙向战神赔笑道："战神哪里话，我怎敢小看你的武艺，不过是想给你添个帮手罢了。"

战神也不听他辩解，继续说道："天界自泰坦作乱之后并无战事，我等平时也不过捉拿些下界的小妖。凭目前的三界之内，哪个听到我的战车声不心惊胆战？哪个看到我手中的利剑不束手就擒？什么神之子！凭它的本事给我打扫房间都不配。我看，随便当个文职的小神去吧。"

要说宙斯的文官，那实在太多了，除了比较出名的智慧女神、美神、爱神之外，还有睡神修普诺斯、不和女神厄里斯、嘲神摩墨斯、忧神俄匀斯、骗神阿帕忒、淫神菲罗忒斯、年龄女神革剌斯等。这些吃货都是靠关系混入天界的，你瞧瞧他们的职位，可见文职官员已经机构臃肿到什么程度了。

文职诸神在玉帝面前能够说话的，恐怕也就是智慧女神雅典娜了。因为雅典娜其实并不比宙斯的面子小，人家有黄金圣斗士保护，手下信徒何止千万。只不过现在在天界清修，兼职给宙斯当参谋而已。雅典娜平时不怎么理天界的事，但在天界绝对是文职众神之首，终归大家害怕她手下的青铜五小强（内容穿越……），



主子都不敢惹他，所以大家也都争着巴结雅典娜。如今，雅典娜自然也要帮下面的同僚说句话。

"战神所言不虚，再添战将恐怕反而显得天界不稳似的。然而正如海神所讲，那神之子久居下界，又无人开导，哪里会有什么学识。即便要封他文官，恐怕也先要修习百年才行。所以，依我看来，还是再做他想吧。"

冥王哈迪斯听罢忙附和道："雅典娜说的正是。如今文官各司其职，也并无空缺，还是另做打算的好。那日我在人间游历时，曾见到了这位神之子。本来我并不是要去那里的，只不过经过上空时，发现村庄瑰丽异常，光彩夺目，不由得下去细细看了一番。无上的宙斯，我倒有个想法。神之子现在还没有什么天赋，不如让他学学舞蹈，搞搞文艺，也好让天庭歌舞升平，尽显仙界繁荣。"

"这个……"宙斯有点动心，赫拉暗暗扯了一下他的衣袖。不过还没等赫拉发作，一个银铃般动人的娇声说道："宙斯！请赐我凡人之身，终生与猫狗为伴。"说罢，那人还扑通一声跪下了。

原来不是别人，正是美神维纳斯，听了她酥麻的娇嗔，害得酒神差点被一口酒呛死。大概刚才那一声把大伙都镇住了，奥林匹斯神殿里一下子变得很安静。宙斯暗中抱怨哈迪斯，而这个从不怕死的老头恐怕现在都恨不得找个地缝儿钻进去。谁都知道，维纳斯是宙斯乃至整个天界的红人，要是招惹了她，不管你是什么大官，立刻就地免职，说不定还罚你变个畜牲什么的。维纳斯平时最喜欢唱唱跳跳，你现在找个大老爷们儿来跟她抢饭碗，难道还不是有意羞辱她？

宙斯此时也不管赫拉在一旁偷笑，连忙劝道："美神何出此言啊？方才冥王所说的，我绝无采纳之意。"维纳斯倒是懂事理的人，赶紧向宙斯递了个眼色，并收住眼中泪水，佯装抽泣地应道："谢宙斯……"此时再看冥王，脸都紫了，就不知道意识是否还清醒。

眼看都快下午了，酒神带来的酒都喝完了，但这些文武百官并没有拿出一个行得通的主意。宙斯很不耐烦，大概也还有什么急事，怒道："你们这帮东西！白活了千年！什么大不了的事，你们都处理不了！赫尔墨斯！"

赫尔墨斯听唤，吓得哆哆嗦嗦上前一步，颤颤巍巍说了声："在。"

"我命你等今日一定要商讨出个对策，就由赫尔墨斯你将最终结果写成文书，明日一早呈与我看！散了吧！"

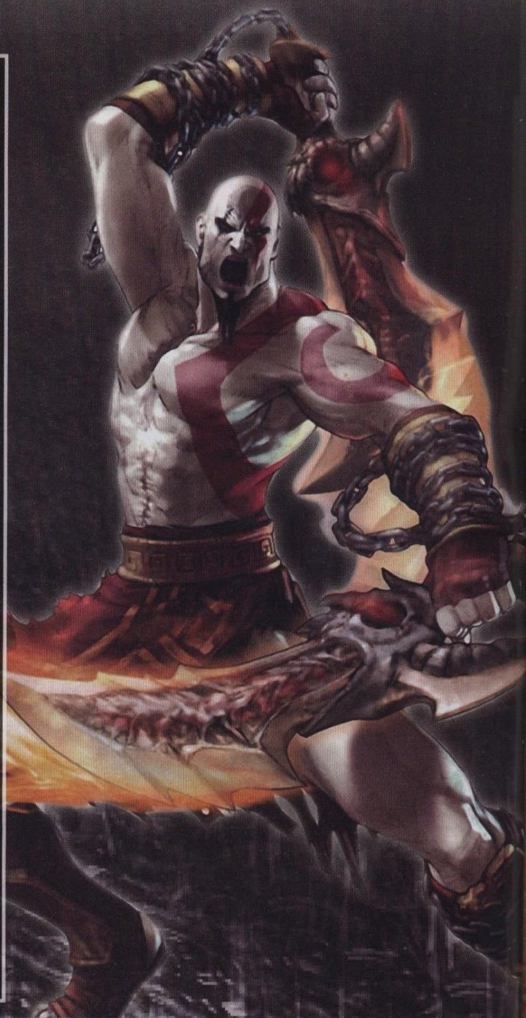
"遵命！"众人贺罢，重又鸦雀无声。宙斯起身出了大殿，文武群臣渐渐散去，倒也没有各自回府，而是同去雅典娜的圣域议事。

第二天天还没亮，众神便聚集在奥林匹斯神殿前。等宙斯登上宝座，还没发话，赫尔墨斯早已出列，恭恭敬敬地双手捧出文书。宙斯翻开看时，上面写道：

至高无上的宙斯，盖亚大神托梦之事，经众神连夜商议，现终得一策，请宙斯定夺。当下之际，文臣武将具无缺可补，惟有下界人们家里饲养的畜生无人管辖，故而我等认为赐其牲畜之神的头衔，待其于人间历练一番后招至天界，再正式加封。以上经群臣商议，具已赞成。请宙斯再行考量，并做示下。

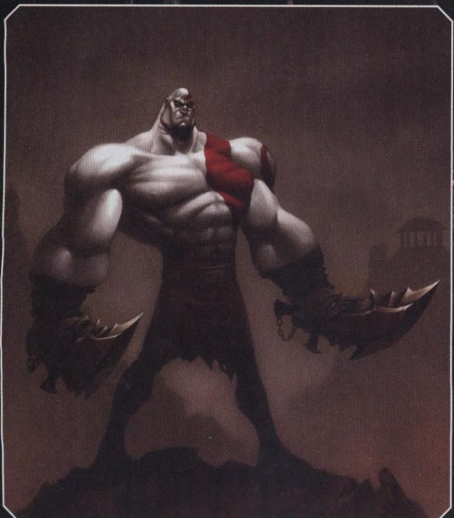
宙斯看罢，将文书一合，环顾诸神，面露微笑，大声道："准！~~"

……于是，幼小的克里托斯不知道怎么回事，一下子变得特别受家里饲养的牲畜的喜爱。可悲的是，他住的那个村子里养的最多的是猪，只见他走到哪里都有一群猪跟着，小伙伴们戏称他是"猪头"，没人愿意和他玩。渐渐的，克里托斯的性格变得孤僻、残暴。









后来：得知真相后的复仇之火

十多年后，克里托斯参军了，因为他不但英勇善战，而且总能给士兵找来大量的猪肉作为食品，于是很快被提拔为将领。但是在一次对抗某个野蛮部落时，他的军队遭到了前所未有的惨败。陷入极度绝望的克里托斯把自己的生命献给战神阿瑞斯，并为他服务。作为交换条件，阿瑞斯赐予了克里托斯强大的力量，并给于了他混沌之刃，帮助他摧毁了原先击败他的野蛮部落。

看着从战场上凯旋而归的克里托斯，战神阿瑞斯说："你好啊，终于像个神了。"

克里托斯不解地问："什么？终于？我难道原本就是神？"

阿瑞斯想想觉得可笑，但又强忍住说："是的，宙斯说你是盖亚的孩子，但其实我们都知道你是宙斯的私生子。因为宙斯的私生子太多了，神位有限，就让你当了牲畜之神。等你在人间经历磨练之后，才会正式赐予你更大的神力。"

"什么神力？"克里托斯问。、

"不但你能随意召唤牲畜，你自己也能变成牲畜，例如……猪头……哈哈哈"阿瑞斯实在忍不住笑了起来。

"靠！你大爷的！宙斯！孙贼！你丫等着，看我不撸死你！"克里托斯终于爆发了，他终于知道了自己的身世，终于知道了为什么自己从小被一群猪围着。但他只在心里默默地骂着，看着阿瑞斯笑着离去的身影，他把混沌之刃握得更紧了！

这，便是克里托斯弑神的真相……不管你信不信，反正我信了。

（本文根据小沛原创小说集《天庭诸神传》改编）



混乱的星期一

□文/蔬菜汁

引子

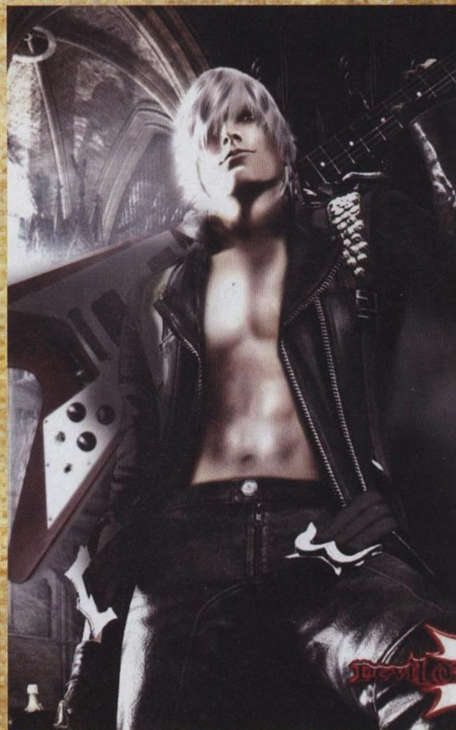
“为了拯救世界，你的企划书我们拿走了，正义必胜！”——看着冰冷的电脑屏幕上那恶作剧似的一行小字，我简直有点哭笑不得，辛辛苦苦写的稿子怎么会莫名奇妙的被盗？本命年已经过了啊，难道今年继续犯小人？小时候跟同学去废铁厂偷铁钉子的事儿发了？会不会被请去喝茶？最后，我的目光直勾勾看着电脑屏幕上那一行字，开始慢慢回想那篇被盗的企划书。

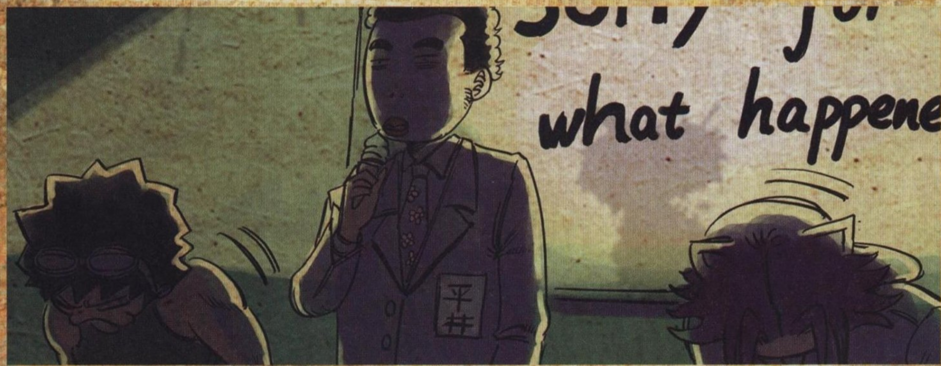
第1节 为解但丁面瘫之谜请缨赴日研究

著名人气游戏角色但丁，自从面世的那天起，就迷倒了千万少女和内心是少女的成熟大姐姐以及内心是少女其实下巴上长着钢针一样的胡须、茂密的胸毛儿、总之就是大西洋扇贝雌雄于一体们的芳心。每每到了夜深人静难以入眠之时，少女、大姐姐和大西洋扇贝们都会带着但丁的印刷品、手办来到空无一人的屋顶，一起数星星、数月亮，最后一起在梦的海洋里遨游……（此处删略150字）。正所谓爬得越高摔的越重，期待越高失望越重，新版但丁造型中内好像被老北京传统作案工具“板儿砖”拍了一下似的脸瞬间刺激了玩家们的肾上腺素，当大多数人隔着屏幕吐吐沫表示自己愤慨的时候，我却义无反顾地表达了自己作为游戏媒体人的立场，将真相一撸到底，不找出真相誓不罢休！为了把行动付诸实践，我列了一个详细的行程表并附了一篇声泪俱下、闻者胆寒的请命书给我那可爱的主编大大。

请命书，致主编大人：“沛，你好，我二人相交已有数年，虽知你乃表面宽怀、内心猥琐之辈（误），抱着我不入地狱谁入地狱之心态（谬），不吐不快。今、但丁新造型惹得众怒，不诏真相无言以对江东父老，为此，1——求到日本大阪CAPCOM总部之单程机票一张以及相关签证手续，返程机票我会在当地刷盘子刷碗自己解决，打工时我必戴口罩使众人不知我真面目，以使围观群众不明我真实身份，不给编辑部丢人！2——此行绝非暑期将过、为了不错过小裤裤和大白腿档期才胡乱编织的借口，你我相交数年，你知我为人忠厚善良、尊老爱幼、若真以那小人之心度我之腹，呜呼哀哉。3——自古正邪不两立，我知道你丫硬盘里的秘密以及天天挂电驴抢网速究竟在下什么东东，你小子不想让事情败露的话，就赶紧批准，甭跟我废话！【目露凶光】”

当时的情况是这样：一大早，得了周一综合症的我怀着“上毛班！工毛作啊！”的心理，磨磨蹭蹭来到了公司。天空阴云密布，雨说大不大说小不小，我倒正好可以在这毛毛细雨的掩护下到处吐吐（前两个字念三声）吐（此字念四声）沫，用实际行动来报复社会。其实还有一个小插曲，来到楼下的时候，我在自行车前面犹豫了很久，在踹与不踹之间，我终于战胜了理智，就像路易吉在他哥娶了碧奇公主之后并没有小心眼儿的在他哥背后摆一刀一样，绝对和门口那两位膘肥体壮保安的警觉瞪视毫无关系。早上开完晨会，马上动笔写了这篇主题是但丁但是貌似里面有奇怪的东西进来了的企划书。





第2节 揭秘偷走PSN玩家资料的那黑客

中午吃完饭，我果断对自己第一篇企划书的内容和动机进行了反思，倒不是认真工作，主要是学生时代遗留下来的后遗症。吃完饭会犯困，如果能使用一会儿英语书政治书之类的催眠道具，睡眠效果就更佳了，离开了睁眼闭眼都是大白腿的学生时代后，催眠道具也因环境而异、各种具现化……一觉醒来，盯着冰冷的显示器发了会儿楞，我才木木地拂去了嘴角挂着的哈喇子，从梦里回到现实，真让人有点接受不了。也许是小时候《邋遢大王》看多了吧，在拂去嘴角最后一滴哈喇子的瞬间，我以迅雷不及掩耳响叮当仁不让之势想到了一个绝对可以火的企划，那就是把盗走PSN玩家资料内哥们给揪出来。

为什么想第二个企划呢？因为用脚想也知道，让老板拨钱去日本就跟砍他胳臂似的，所以我果断开始策划第二企划案。为了寻找线索，我开始搜集第一手案发现场的资料，不过因为分处两地、消息闭塞，能在第一时间找到的资料也就只有“许大愿要拯救世界并且拉我下水”的漫画家汤米侠按照这个真实事件COS的300期叶事漫画了。看着COS平井一夫道歉的肥皂、我以及赤银，一股比蒙牛酸酸乳还要让人肝儿颤的浓浓友情，涌上我的心间，我又不知不觉哼唱起老男孩的歌词——“看那满天飘零的花朵、在最美丽的时刻凋谢、有谁会记得这世界它曾经来过~”当年背靠背的战友，下班一起坐公交车（绝对没有手牵手），一起装作中二病的样子偷眼看小发廊里的大白腿，往事一幕幕如同回光返照般在我眼前依次出现，当我回过神来的时候才恍然大悟，犯了初中时代写作文时落下的坏毛病——“跑题了”。

时间已经所剩无多，要是不能在下班前糊弄出一个企划书来，明天就甭想一边听歌一边聊QQ一边用审视的心情浏览微博上的MM图片一边以窗口状态玩《XX世界》了（窗口状态的好处是可以在旁边有人经过的时候瞬间最小化）。一想到能在死硬派TVGAME杂志社里偷偷摸摸玩儿一网络游戏，隐藏在我体内的“潜伏”气质瞬间满点，我就是“峨眉峰”蔬菜则成，一股暖流以迅雷不及掩耳响叮当仁不让之势打通了我的任督二脉，我以光速写出了一个以“揪出PSN黑客”为幌子其实穿越到同事间的大无畏友情最后以潸然泪下的歌词结尾（好处是能多凑字数）的一个坑爹企划书，刚写完，撂下笔我就一头扎进厕所，“憋死哥了~”

第3节 把你名字写裤衩上放屁崩你一礼拜!

秋天到了，又到了动物交配的季节……每当秋天来临的时候，我总是会想起赵叔叔这句满怀深情的开场白，每当换季的时候，动物们总会做出出人预料的举动，人当然也不例外。

就在我勉强弄出了第二个、近乎坑爹的企划书之后，如同踩了屎吧橛子一样的不详气味就始终围绕在我身旁，弄得我坐立不安，QQ聊天心不在焉、窗口状态玩XX世界也老被守、下国外艺术鉴赏片也老卡，思前想后，我一拍大腿，觉得这分明是老天爷在启发我！不行，还得再整一个出来！

其实再弄一个企划、那都根本不叫事，对于一个阅人无数、敷衍光环的LV和凑字技能LV都近乎达到上限的大龄文艺男青年来说，唯一需要的，就是括约肌还在正常工作（谬）。

最近有一个消息，是关于掌机降价的，因为涉及到真人真事，咱们就暂且以内社和内谁相称吧。我周围凡是第一时间支持内社买了这机子的，听内谁宣布这机子降价大甩卖走过路过不要错过的时候，几乎全都作咬牙切齿状声嘶力竭宣称要用自己的下半生跟内谁的内社死磕到底的，比如我的同事XXX和XX。虽然我的另一位同事XX被即将在这掌机平台发售的可以摸（触控）的大车灯游戏所迷惑，在不能违抗生理自然反应的前提下宣布要入一台，但是像他这种顶风作案、逆流而上的玩家毕竟还是极少数。我转了一下贼呼呼的小眼睛，灵机一动，民意可用！

虽然我个人对内社还是挺喜欢的，但是最近他们的一举一动实在是让人火大，尤其是到了稿子呼之欲出的节骨眼上，为了那难以开口的拉了GDP后腿的几十元稿费，我反正是豁出去了。今天工作不努力、明天努力找工作！我忽然想起了这句在刚工作的应届毕业生之间互相传诵的、让老板们偷着乐的励志铭，再回想起那人山人海、充满了蒜屁嗝儿的招聘会，我终于挤眉毛瞪眼睛地下了决心。先把大甩卖之前内谁的豪言壮语归置一下，再把内社以前的劣迹添油加醋絮叨一番，一篇慷慨激昂、大义凌然的企划书就算是齐活了。

看着眼前这三个企划书中最让我不忍拿出手的小三，我这样安慰自己，打是亲骂是爱、不敲打敲打就算以后长大了也不是好鸟儿！万一前两个企划要是都被毙了，我再把这最后一个拿出来，也算是对得起内社了。猛然间，不远处传来一同事的叫嚣："我把内谁写我裤衩上放屁崩了一礼拜！"





第4节 谁偷了我的企划书?

大约三十多年前，一艘载满了外星意念体的飞船降落在东瀛岛国日本，在外星科技的帮助下，意念体们附着在电子设备（FC等机器）上，并迅速传播开来。因为被感染的人多半是小孩和少年，所以外形意念体一开始受到了各国的广泛抵制，不过，它们却有着自己的另一套说法，"为了拯救地球！"

没错，在外星人的家乡山伯顿，那曾经也是一个美丽富饶、大腿如云的秀丽国度，但是随着科技的进步，慢慢的，山伯顿的居民在进行互联网交互互动时出现了一种病毒，起初它们依托网络来控制居民们的饮食以及生活习惯，比如让人们的生活变得不规律、更晚睡、更早起、吃得更迅速等等，但后来状况变得愈演愈烈、一发不可收拾，它的名字叫mmo game。为了与这种病毒相对抗，山伯顿的科学精英们研制出了不用特别依靠网络的病毒tv game。但是在后来的实践中，TV病毒对MMO病毒感染者的效果很微弱，而同样，先感染TV病毒的人对MMO病毒也有着一定的免疫力。为了防治山伯顿被破坏、为了维护全宇宙的和平，一艘满载最新科技tv game病毒的飞船从山伯顿离港，悄悄向地球驶去，它们要使用这里的生物（人类）当做小白鼠，来培育MMO抗体，以挽救被感染的山伯顿居民。

2000年，在山伯顿星球外援MMO变异体"千年虫"的干预下，MMO病毒发展迅猛，逐渐控制了相当一部分地球的人类，也许是人类在体质上与山伯顿居民有所不同吧，MMO病毒并不如何可怕，相反却让小白鼠们异常欢乐，也没有形成如何破坏。于是发生了根本不为人所知的"千年断交"——地球与山伯顿宣布合作终止，既然对人类构不成威胁，当然也无需为此出力了，不过作为友善的表示，仍默许其高科技驻扎在东瀛日本，继续研究MMO病毒抗体，以昭显地球人的国际主义大无畏精神。

但是，在地球人毫无察觉的时候，被MMO病毒控制的山伯顿星人也悄悄来到了地球，准备剿灭先期到达这里的TV残党。在一系列准备工作完毕之后，他们开始了大手笔的四处出击。盗取PSN用户资料，让TV领袖名声扫地；控制TV病毒科学研发人员（地球说法叫游戏制作人），令游戏主角大变样（如但丁等）；更有甚者，他们竟然已经打入了部分TV研发者高层，让他们做出很多错乱式的决策……攻击，还在继续。

周二，当我前一天完全沉浸在灯红酒绿的QQ聊天、窗口化的《XX世界》、和总是有不少让人面红耳赤图片的微博上时，一天的时间其实很快就过去了。早上来到公司，怀着为什么前一天没完成作业害得我今天不能踏实玩了的心情，我以最有范儿的外交照会方式、对周一的所作所为进行了最严厉最深刻的谴责，并且以近乎执拗的方式，在自己的左手腕非要害部位用铅笔写了一个"改"字。也不知道我当时是怎么想的，可能是头脑一热吧，不过已经来不及细想和深究了，因为今儿无论如何要写完稿子，我只好搜集了一些之前游戏界的热门话题、借来宇多田的"贫"属性和"刀笔刀"技能，弄了几个流水账式的企划书，放在电脑桌面上。

表面上的懒散与不经意间略显腹黑的企划正是麻痹敌人的最好手段！

白天，我们忍辱负重，怀着极不情愿的心情，打开电驴下艺术片、看微博上的大腿图片、在扣扣上欢乐地聊天，更有甚者居然卑躬屈膝地表现出自己已经被感染了MMO病毒的样子……其实我们的眼里含着泪花，我们的心在滴血。

夜幕降临后，我们TV残党的一份子，则开始负责收集情报、联络各地的TV义士。作为TV残党的官方宣传工具，其实DR早就被MMO盯上并被黑了好几次。我知道，一旦暴露身份，我们将面临危险，为此我们准备了暗号，"不来一本吗？少年！"

仲夏之夜

电软编辑部百物语

□文/赤银

序

“虽然很唐突，让我们来讲鬼故事吧！”

房间中央，我的妹妹白银如是说道。

此刻，电软编辑部狭小的储藏室窗帘紧闭，门窗皆锁。小编数人环状围坐在本就不大的空间里，稍微有些憋屈。每人身前摇曳的一根烛光将众人的影子映照在背后的墙上，略显狰狞。而在这中间，白银不顾打着哈欠的宇多田、满怀基情聊着山口山的蔬菜汁和十二月的雪、PSP联机猎人的我、龙哥肥皂、莫邪&one辉辉以及旁边略显不耐烦的小沛，依然自顾自地大放厥词。

“你们都知道日本百物语的传说吧？只要连续讲一百个鬼故事，同时每讲一个故事吹灭一根蜡烛，当最后一根蜡烛熄灭的时候，便会有妖怪青行灯出现，将众人的灵魂取走哦！”

“一百根蜡烛什么的太浪费了！寡人不准！”掌管财政大权的主编小沛在一旁惊叫着打断道。

“当然当然，为了节约开支所以现在是每人一根嘛。”一边安抚着小沛的打断，白银继续说道，“气氛！我们要的是气氛而已，时间有限我们每人讲一个故事吹灭自己的那根蜡烛就好了……”

另一边听着PSP传出的狩猎成功BGM的我，看着屏幕上角翼全破、断尾残爪的煌黑龙那可怜可悲的死状，不禁回忆起事情发展到如今状态的经过——

今天，是中国农历的传统节日——鬼节，也是我们电软半月一度的传统节日——截稿日。为了不拖到半夜截稿以防回家的半路出现什么意外，在众人的努力下（主要是我），我们破天荒地实现了晚饭之前完成任务！合稿刻盘送印厂一起吃了顿庆功宴（对门餐馆点了百八十个烤串而已）之后，本来晴朗的天气却突然阴云密布俄而下起了瓢泼大雨。无巧不成书，归宅组的众人仿佛串通好了一般竟然全没带伞（除去某小萝莉羡慕嫉妒恨地被男朋友接走了）。大家想必也知道，今年暑假最浪漫的事情莫过于来北京看海。被这突如其来的涨潮困在办公室的我们，于是被白银的突发奇想卷入了这离奇诡异的场景之中……

1

“好了好了，前置差不多就到这里，让我们正式开始吧！”仿佛司仪一般主持着场面的白银把手指指向了坐在离门最近的宇多田，“从那边开始！”

“唔，恐怖故事……”宇多田放下手中正在跟某只驯鹿火热地发短信谈情说爱的情侣手机，不情愿的开始讲道，“那么，就让我说一件发生在我自己身上的事情吧。”

“那是一个仲夏的夜晚，天气热得实在不行，我和小驯鹿在外面租的房子热到开着空调都在淌汗啊。本来已经躺下忍着准备睡觉的我们又被热醒了，小驯鹿她吵着非要吃冰棒。我说这大晚上的这么热我不想出去啊，可她不听。逼不得已，我只能穿上衣服拿个手电出来给她买。

刚出楼门我突然发现，小区的路灯居然都坏了，就剩下一个在那里啪啪啪的闪，其他的根本都不亮。而且半夜12点都过了，周围一片寂静，就听见草丛里四面八方的蛐蛐儿在叫。虽然有点害怕吧，不过幸好我是拿着手电下来的，一边照着我就一边往小区里面走。其实小区里没有小卖部，买东西得去外面的24小时超市，可是我那天刚跟房东交完水电费正正好好兜里一分钱也没剩，我就想着第二天再去取吧，没想到晚上还有这事啊！擦！隔着两栋楼有一个取款机，我只能先去那取钱了。

摸着黑总算找到了取款机。可是这边更可怕，连个啪啪啪闪的路灯都没有了。看着取款机屏幕上映着我那反射着灯光的脸跟鬼似的，我就想着快点取完钱买完东西快回去啊~突然！不知哪家混蛋的狗，嗷的叫了一声！我擦！吓死我了啊……等我回头看取款机屏幕……

呀啊啊啊啊啊啊啊嗷嗷嗷嗷————————”

随着“咔——”的一声响雷，仿佛应和着窗外的电闪雷鸣一般，宇多田奋不顾身的一声嚎叫把我们几个刚跟着怪物换区的猎人吓得一个寒战。抬起头看见其他几个人也是一脸鄙视的目光蜷缩着瞪着宇多田，而听到他继续讲的，不由得令人恶向胆边生，恨不得马上把他扔到外面海里淹死。

“——我勒个去！还剩半个月才到月底我银行卡里居然只剩不到一百块钱了！”

…………

在周围充斥着愤怒和怨念的沉默中，宇多田傻笑着解释道，“之用网银买游戏时没注意余额，呵呵呵~”

“你可以去屎了……”

“借钱没门，地主家也没有余粮了！”

“晒妹帝羡慕嫉妒恨啊！”

“月光王子啊，这都不是事儿……”

众人无情的批判与论议声中，白银噗的吹灭了宇多田的蜡烛，然后指向了旁边正在挖素材龙哥。

“不合格！下一个！继续！”

2

“等等等等一下，另一只捕捉啊！顺便一会儿帮我把农场做了。”肥皂恋恋不舍的放下了手中的PSP，一脸沧桑地点燃了他心爱的zippo打火机又灭掉，“讲故事啊……那么我也讲一个发生在自己身上的可怕故事好了。”

“那还是在今年年初的时候，快过年的那几天天气特别冷。跟我同租房的几个哥们儿都回家过年了，我因为杂志截稿的关系比他们晚走两天。临走的那天晚上，就剩我一个人了。收拾好东西之后，我一下子没事干了，电脑笔记本360什么的都收起来了，早知道这样还不如在编辑部多待会跟赤银他们联会儿怪物猎人了。百无聊赖，我只能拿出放在侧包里的PSP，一个人刷雄火龙。

就在我刷到第十几只的时候，PSP忽然闪了一下就灭了。我也没多想以为是没电了，就去找充电器。刚要插充电器，突然一个火花，整个房子顿时陷入一片漆黑。这下瞎了，肯定是短路把保险丝烧了啊。这大半夜的我找谁给我修去啊……这时，PSP的屏幕一下子又亮了。因为周围一片黑嘛，啪的一下晃得我吓了一跳。而我拿起PSP一看，你们猜怎么着？”

“怎么着？”众人的好奇心完全被肥皂绘声绘色的讲述所带了起来，连几个猎人也都停下手中的作业，关切地询问道。

“草！又TM没出逆鳞啊我去，这都刷了多少只了你们知道吗？我都忘了多少只了。就是不给我出啊，后来还是跟你们刷到上位才出的。”

…………

又是一阵沉默，和刚才不同，几位猎人回忆起当时陪龙哥刷雄火龙逆鳞的惨痛经历，不由得眼角浮现出一丝感动的热泪。当然，其他人依然是一副鄙视的表情看着肥皂，似乎在诉说着“你丫够了没”“你是不是跟宇多田串通好了”“下一个不会也是这种吧”等等的苦逼心情。

“我说你们是不是误会什么了？我们这次的主旨是鬼故事啊！鬼故事好不好！你们这样挂羊头卖狗肉可是要扣分的！”

“原来这个还计分的吗？”

“话说肥皂你那后来怎么样了？”

“没事，挺晚的了就直接睡了，第二天直接回家妥妥的。”

和渐渐激昂起来的主持人相反，众人依然是一副满不在乎的样子，毕竟大家聚在这里不过是因为外面下着大雨出不去而已。真心想要开鬼故事大会的，估计也只有此刻仍在热辩什么是鬼故事怪谈的主持人了吧……



3

"现在该轮到我了哦……"为了尽快将这闹剧结束，最好的办法果然还是姑且配合下去了吧。讲故事什么的虽然不是我所擅长的，但是只要发挥从菜汁叔那里学来的敷衍技能的话……

"要讲可怕的故事哦！否则的话不算数的！"

仿佛看穿了我一般的白银如是叮嘱到。好好好，我讲就是了嘛。将手头的狩猎告一段落之后，我开始讲述，那发生在夏夜的恐怖故事。

"大家都知道，我偶尔会发挥一下拖稿光环拖延一下截稿时间什么的，有关这点我是很过意不去啦。其实我也有在暗中努力，尽量提前一点完成任务的，这也就是为什么我经常半夜加班留宿编辑部的原因（尽管效果不甚显著）。虽然海K偶尔也住办公室，不过他在的时候也是以那边的空调给力为借口呆在相隔数十米外的美编室，从文编这根本不知道他是在还是已经不在了，而最近更是搬出去和他妹子住了。"

不顾在一边嘟囔着嘴发出"要你管呀"的尽管来嫉妒吧光线的海K，我环顾了一下四周发现果然基本没人在听，半赌气半放弃的我不禁加强了语气。

"要知道晚上的编辑部可是很可怕的哦！每天10点左右楼下保安有一次巡视，为了节能减排和绿色和谐社会他们会把楼道的灯全部关掉。而这时整个楼道由于没有窗户是一片漆黑的，只剩下墙上的火警报警器间断地闪烁着猩红色的微弱灯光。大家不如来设想一下这种情况下起夜去厕所的情况吧。怎么样很可怕吧？"

"你把灯打开不就好了嘛，又没人拦着你……"

某人的吐槽被我一记模型钳秒杀，咳咳，铺垫有些长了让我们长话短说进入正题。

"就在这样的背景下，有一天晚上我一个人在办公室看碟，为了追求剧场效果，我把办公室的灯也都关了……当然，我很明智的没有看什么恐怖片，而是某动画的剧场版，但这时的气氛也足以令早已习惯的我也不由得打起十二分的精神来。突然，刚看完一张准备换光盘的我背后传来了一声响动！嘛，我也不是白白在这里干了一年多，自然是当作错觉不去在意……然而这时突然又一声！这次我没有怀疑自己的耳朵了，再这样下去对心脏也不好我想还是开灯吧。摸黑找到开关之后按了一下，没有反应，再按一下，还是没反应！我说！不要在这种时候给我接触不良啊！按下第三下的时候终于灯亮了，而就在我安下心来回头看电脑的时候！你们猜我看到了什么！？"

"你的银行卡里没钱了？"

"去屎！我又不是你！"

"怪物猎人任务结束之后忘了收素材，结果全都被卖了？"

"谁说我那时在玩猎人的！！"

"啊，我是说咱们刚才打的那任务。"

"我擦，真的忘收了！NND！……喂，不是啦！在说我讲的故事的事情啊！"

"于是你到底看到什么了？"

终于成功将众人的注意力吸引过来之后，我深吸一口气，用充满恐惧的语调说道。

"我的桌子上……有TM四五只小强转着圈地在爬啊啊啊啊！！！"

…………

虽然又是一阵沉默，但是我能够看出众人脸上恐惧的表情。虽然名字很爷们，但内心多少姑且还算是少女的莫爷自不必说，平时总在办公桌里存放储备粮的汁叔、十二月的雪也都是一脸铁青。

"怎么样？很可怕吧。这可是真事。"不禁开始自满准备继续下一场狩猎的我，后脑勺突然被某不明重物击中。

"这也不是鬼故事啊喂！！！"白银她激昂地在我耳边叫道，"你们是串通好了还是真的不懂恐怖这个词的意思啊！？"

"刚才的故事不恐怖吗？"

"恶心而已，恐怖毛啊！"

"确实，离恐怖的程度还差得很远呢，还要继续努力呀，赤银仔。"

好吧，其实我无所谓啦，不过这样我的任务也就结束了呢。看着眼前的蜡烛呼地熄灭，一边接任务准备前往猎场的我，一边开始期待起下一个真正恐怖的故事到来。

4

……………

………

……

然而终究我也没能如愿。无论是莫邪半夜起来洗脸看到自己的素颜，还是十二月的雪节食三周之后上秤看到自己的体重，又或者是菜汁叔在暴风城门口被守尸几个小时，再或者是小沛乱花钱被嫂子发现……和真正令所有人感到恐怖至极的事情貌似都还差着那么一定的距离。

窗外又是咔嚓的一声响雷，只见明晃晃的闪电将诡异的树影映上窗帘……今夜的豪雨似乎丝毫没有要停下来的迹象。而毫无意义的鬼故事大会也终于轮到最后一人，美编头子的帅锅One辉。对双刀装备情有独钟的他，是否在讲故事方面也有两把刀子呢？不过显然，对狩猎已感到厌倦的猎人众、山口山话题枯竭开始讨论数星星月亮的汁雪二人组以及灵光一闪开始联机擦身3DS的宇多田小沛都没有对此抱多大希望。

"不就是鬼故事嘛，看我来给你们讲个真正吓人的吧……"

One辉刚刚夸下海口准备张嘴大显身手的时候，却听得他的手机响起了"嘿~猪"的来电铃音。

"稍等我接个电话，"辉辉潇洒地站起身来，拿起电话向小屋的角落走去，留下众人百无聊赖的等待。

"什么？有问题？等我看一下去哈！"

和不知什么人讲着电话的弯辉突然急匆匆地夺门而去，没过几分钟一脸旧社会的回来之后又是一阵无言。

没等面面相觑的众人发问，One辉缓缓地开了口。

"印厂来电话说刚才送过去的盘有问题，我去美编室打算重刻一张发现……发现，"吞吞吐吐的宋辉的脸色在地上烛光的映照下越发地消瘦了，而他接下来的话语，则令在场所有人感受到了西伯利亚冻土层地下1500米绝对零度的恐怖——

"MD美编室存资料的电脑被雷劈了正冒着烟呢！"

"也就是说，这期杂志80页全要重排吗！？"同是美编的十二月的雪第一个感到了事情的重大，尖叫道。

"不……不是吧？你们没有备份的吗？"

"备份也是在同一个电脑的硬盘里好吧！"

"开、开玩笑的吧？你别是拿这当鬼故事哄我们开心呢吧？啊？"

"不信自己看去！那屋烟还没散呢！别废话了，美编都跟我走！还想不想截稿了！"

言罢One辉带着美编一行鱼贯而出，临出门留下的一句"文编也别闲着！之前发过的稿子再发一遍！半小时之后准备一页页校稿来！"才让我们意识到，今夜的噩梦才刚刚开始……

……………

……

清晨，雨霁天晴。昨夜的腥风血雨仿佛做梦一般，清澈阳光中清新的空气给人一种内心都被洗净的感觉。

电软新小编小紫在大楼门口将伞上的雨滴甩甩，轻快地向着4层的办公室走去。然而呈现在他眼前的却是一副地狱绘图——地板上仿佛战场遗迹一般交错躺着各位编辑的尸体。大吃一惊的小紫奔向离他最近的赤银，手足无措地扶起凌乱地问道，"前辈！这是怎么了！发生什么事了？"

"昨天晚上截稿之后下暴雨，我们被白银拉着在储物室开鬼故事大会，中间印厂来电话说盘有问题，美编室的电脑又被雷劈了，然后……"

"昨天晚上？没下雨啊？"小紫满脸是疑惑地反问道，"不是今天早晨刚下了场雷阵雨吗？白银又是谁？储物室？我们这里有那种地方吗？再有截稿……不是今天吗？"

"哎？"

我环顾四周，除了小紫之外别无他人。

<完>





小熊的游戏奇遇记

□文/宇多田

每个玩家都幻想过自己有一天能成为游戏中的某某某，我也一样。话说大家相信这个世界上有外星人这一说法吗？小熊对此深信不疑，不是因为宇宙之大无奇不有这种东西，而是因为我真的见过外星人，他们曾经把我带到了飞船中，还实现了我的几个愿望，放心我不会提出什么“给我花不完的钱”这种没追求的要求，我只是让他们可以把我送到游戏当中，让我感受一下那身临其境的感觉，在那里我经历了许多事情，既然这次要写什么穿越小说，我就把这埋藏在我心底许久的秘密分享给大家吧，别人写的那些虚构的东西简直弱爆了，要知道咱接下来要说的这些可是真人真事，虽然看上去还是让人有些不敢相信，但是要知道小熊这样的五好青年可是从不骗人的哦，不过至于你信不信，反正我是信了……想知道外星人都对我做了什么奇怪的事情吗？想知道我在游戏世界里干了什么吗？请关注我的《小熊的游戏奇遇记》。



那是一个月黑风高的夜晚，我独自走在一条伸手不见五指的偏僻小路上，心里想着自己会不会遇到什么被坏人抢劫的妹妹之类的肥皂剧情节，然后不由的笑了一声，骂了自己一句：“你丫脑子被门挤了吧。”然后继续迈步朝着自己的目的地前进，我的目的地是这小路尽头的一家便利店，晚上加班肚子饿的难受，得赶紧找些能填饱肚子的东西，这条破马路，连个路灯也舍不得装，心里不断诅咒着相关部门的我终于看到了那家便利店发出的微弱的光，这不是什么大超市，只是一位大妈开的一家小店，小的不能再小的便利店，用大妈的话说是这附近晚上加班的人很多，晚上出来附近连个买东西的地方都没有，另外这也算是一个商机，所以自己就让老伴白天看店，自己晚上继续开业。你还别说这大半夜的大妈这里的顾客依旧是络绎不绝，生意相当的好！

“赵姨，给我来个泡面，饿死我了。”一进门我就冲着这家店的老板娘开始嚷嚷，我在这里已经很长一段时间了，和她早已混的很熟。

“哎呀，小光你今天又加班啊？这一周七天你怎么有八天都在加班啊。”赵阿姨和我开着玩笑，可是想想貌似自己真的一直都在加班……

从赵姨那里拿到泡面之后又和她闲聊了几句，告别之后准备回单位继续赶稿子，可是我隐隐约约的看到之前漆黑一片的小路中央有了些光亮，我以为是谁家的汽车所以并没有在意，拿着我的泡面幻想着回去消灭它的情形，一步步的接近着那个发光体，可是那东西好像在躲着我一样，我走一步它退一步，慢慢的我发觉事情并不是我想象中的那么简单，这条小路上现在就我一个人，还有这奇怪的光亮，我的后背有了一丝寒意，考虑着是不是该转身跑回赵姨那里，可就在我犹豫的时候那团光亮突然朝着我冲了过来，瞬间我就被这东西包裹了起来，这时我的脑袋里想了什么？对不起，我已经吓傻了，那一刻咱就差晕过去了，不对！是已经晕过去了……

当我迷迷糊糊的醒来之后，身边早已是一片雪白，我脑袋里快速播放着晕倒前发生的事情，心想自己不会扯淡的遇到什么外星人了吧？就在这个时候，几个和电影里经常见到的外星人一模一样的生物出现在我的视线中，他们嘀咕着什么，反正我也听不懂外星人的语言，所以也没太仔细听，只是晃了一下身体观察了一下周围的情况，这是一个很大的房间，周围的设备都是我不曾见过的，所以我也没办法告诉大家这里有什么，唯一看着眼熟的是一个类似PS3手柄的东西，后来得知那个是外星人的通信设备……当我正在好奇的东张西望的时候，那几个外星人走到我的身边，用蹩脚的普通话说：“感谢您协助我们收集人类的生命数值，我们是来自遥远的外太空，作为您帮助我们的回报，在我们走之前可以帮您实现几个愿望，目前这世界上还没有什么式我们做不到的事情，所以请您放心，尽管大胆的提要求吧。”

“任何愿望都可以实现吗？”这句话几乎是我脱口而出的，什么考虑一下自身的安危，问问他们究竟对我做了什么，这些都是电影里才有的情节，咱现在只关心这个什么都可以实现的愿望，至于其它的事情还是以后再说吧。

“是的，任何愿望都可以，地球人不是都希望有花不完的钱吗？我们可以给您很多很多钱，您看这样怎么样呢？”依旧是那蹩脚的普通话，我怀疑这几位兄弟的普通话是郭德纲教的。

“笑止！你把我当成什么人？钱是靠自己双手赚的，我要你们的钱作甚！既然你们说什么愿望都可以达成，那就送我到几个游戏的世界里体验一下吧，我做梦都想尝试一下那种感觉。”

“什么？不要钱？这样的人类还真是少见呢，看来我们找您来是找对了，好吧！您说说看想要到什么游戏里面”，外星人稍显惊讶的说。

“我想进入WE的世界里，和我的偶像皮耶罗一起踢场足球，最好是意义非凡的比赛，比如说世界杯决赛之类的”，有人能想到我想要进入的游戏世界竟然是一款足球游戏吗？没错，这个我觉得自己这辈子都无法实现的愿望没想到可以在这里派上用场，如果真的可以实现的话该是多么美妙的一件事……

“踢足球？哈哈哈哈哈哈哈哈哈……好有意思的人类，请您闭上眼睛，心里默数十个数，然后再睁开眼睛”，外星人笑着对我说。

“哎？这么简单？”说着我把眼睛闭上，在心里默数了十个数字，当我半信半疑的睁开眼睛，看到的是一个满头银发的老人在战术板上说着什么，“我去！不是吧！”我真的来到更衣室了，这里是意大利国家队的更衣室，我认识那老人，他就是传说中的银狐里皮，这时我身边的一个人用手拍了拍我，当我转头看去的时候整个人都震惊了。

“皮……皮……皮队！！！”我几乎哭了出来，眼前的这个人就是我这十几年来一直喜欢着的足球运动员——德尔 皮耶罗！

“嘿嘿嘿，你在那里发什么疯，我又不是鬼，你这么大声的叫什么啊，我的朋友。”皮耶罗对着我不紧不慢的说着。

“签名！给我签名！！！我好崇拜你的！！！”见到偶像之后应该干什么？就应该像我这样知道么？

“朋友你不要开玩笑了，我们认识多久了，还要什么签名啊，快点听老爷子布置战术吧，今天我们可有一场硬仗要打！”皮耶罗说完冲我转了一下眼珠。

我顺着他眼睛的方向看去，里皮教练正怒目圆睁的盯着我，我现在脑袋里好乱，让我稍微的冷静一下，先是我被外星人绑架了，之后他们说要满足我的任何愿望，之后我提出了来WE里感受一下的要求，之后他们要我闭上眼睛，之后我就出现在了这个更衣室里面，然后身边坐着我一直崇拜着的偶像，他还说我们认识很久了，还说今天有场硬仗要打……这都是什么跟什么啊，天啊我要疯了！

就在我一筹莫展的时候教练一声令下所有队员都开始走出更衣室，皮队拍了一下我说：“嘿，别在发呆了，记住上场之后你要多跑动给我创造机会，拿下这场比赛！”说完他也离开了更衣室，这时候里皮走了过来对我说：“这是你的第一场国际性比赛，也是最重要的世界杯决赛，一定要好好发挥，让全世界的人从此记住你的名字，知道吗孩子？”

什么？世界杯决赛？那些外星人真的把我带到了这么牛X的地方？那这样说来我变成意大利国籍的人了？这时候我才注意到自己身上穿的球衣，蓝色的9号球衣，队徽上只有三颗星星，如果没猜错的话这应该是2006年的德国世界杯决赛，我们的对手就是齐祖带领的法国队吧。我一边整理着自己的思绪，一边走出了更衣室，来到准备出场的通道里果然看到了这次比赛的对手法国队，齐祖正在和我们的队长皮耶罗说着什么。等一下！队长是皮耶罗，那卡纳瓦罗呢？这时候我看见没有队长袖标的老卡在一旁站着，貌似并没有什么不开心的表情，另外……我为什么是9号啊！！！这不是主力前锋的号码吗？皮耶罗刚才还和我说什么让我帮他寻找机会什么的，原来我是这么关键的存在啊，就在我有些得意的时候球员开始出场了，我跟着自己的队友一起走到了比赛场地上，耳边是震耳欲聋的欢呼声，我这辈子都没有经历过这种事情，也许是太激动的原因，我感到了阵阵的头晕，这时候身边的队长扶住了我，在我耳边说：“世界杯就是这样子，更何况我们现在是在打决赛，看到那座奖杯了吗？今晚它是我们的！”说着皮耶罗用手指向了一座金灿灿的奖杯，那就是所有足球运动员做梦都想得到的荣誉——大力神杯！

我深呼吸想要自己冷静下来，我不知道自己的球技会不会给大家拖后腿，可是随着比赛哨声的响起我发现一切都没有我担心的那么糟糕，也许是我太低估自己的实力，或者更有可能的是送我来这里的外星人已经赐予了我足球天赋，我的跑动速度很快，根本不像是第一次打这种大赛，中场为我输送的球我都可以准确无误的带到对方大禁区前，也许是之前踢WE的

习惯，我总是偏向于边路进攻，里皮布置的战术我根本就没有听到，只能凭着自己的感觉走了，在边路我遇到了阿比达尔的阻拦，前几次进攻都是被这小不点挡下的，这次一定要想办法突破他，我在带球接近他的防守区域，之后来了几下踩单车，我瞅准他左边的空隙快速改变方向将球推了出去，这是一次人球分过，我成功的突破了他的防守，球场看台上的球迷发出了阵阵欢呼，这时我看了一下禁区内的我方队员，糟糕！我忘记这次锋线上只有我和皮队，他那173的身高在图拉姆等人的包夹下完全没有优势可言，这时我才知道自己有多愚蠢，下底传中的办法已经不能再使用了，这是我把球扣了一下，变向朝着禁区推进，法国队的中后卫开始防守我，我在努力尝试着找到机会把球传给队长，我知道这草皮上有一块区域被人们称之为“皮耶罗区域”，我知道只要我把球传到那里，那么就有很大的几率取得进球，可是萨尼奥尔把我的球踢出了底线，角球由皮尔洛负责，虽然马特拉齐找到了皮球的落点但是很可惜球顶飞了，这次进攻无功而返，我知道这原因都在于我，我没有很好的观察自己的队伍，就在我埋怨自己的时候又是队长拍了拍我的肩膀说：“小子踢的不错，加油！”

我的眼泪都要流出来了，想不到这样的我还被队长夸奖了，我知道那话更多的是安慰，怕我失去信心，但是这对我来说同样重要，我知道这很有可能是队长最后一届世界杯，我不能让他遗憾的离开这片场地，这场比赛一定要拿下！

对方也在珍惜自己的机会对着我方阵地狂攻不止，但是在老卡和马特拉齐等人的防守下，每次法国也只能是无功而返，而我在放弃边路突破之后主攻对方正面防守，这样的进攻难度会很难，但是我只有这一种方法，这时候我好希望自己的球队可以抓住一次防守反击的机会，也许是上帝眷顾我这个新人，法国队的一次全线压上的进攻被我们的门神布冯化解，并且很快的手抛球发动快攻，后卫快速将球传给中场的组织者皮尔洛，而这时候的我和队长早开始跑位，寻求那个越位线上最合适的接球位置，这样的机会绝对不能错过，皮尔洛送出一记挑传，皮球越过了法国队的防线，我和皮队同时反越位成功，皮球更靠近我，我快步上前卸下了足球，防守我们的后卫后甩开了两三个身位，我带球快速前进，就好像之前玩WE时候的R2键大步趟球一样，巴特斯已经移动到了大禁区线附近，因为现在只有他一个人能防守这次进攻，但是很不幸的是这样的被迫出击有很多被终结的方法，我的脑袋里瞬间闪过了很多方案，挑射、假射扣球、直接打远角……等等！这时候我看到了一直在我左后方的皮队，之后我想都没想就把足球往做一拨，皮队随后接球推射，简单到不能再简单的2V1战术，就这样我们取得了一个进球，看台上的意大利球迷瞬间沸腾了，那气势是我有生以来从未见过的，所有队友都冲了上来抱住了队长，但是队长却把我紧紧的拥在了怀里，我知道这是他对我的感谢，我知道这个进球对于他来说意味着什么，庆祝完之后我们回到了中圈等待法国队开球，这之后在几次攻守之后上半场的哨声想起，我们回到了更衣室里。

中场休息的时候教练表扬了我们全队，下半场的战术更多的是偏向于防守，毕竟我们手里有一个进球，但是这种防守不是龟缩式的被动防守，我们要再寻找机会扩大比分，接着队员们围在一起互相打气，“走吧兄弟们，我们该去把那奖杯拿回来了！”队长大喊一声，我们大家一同走出了更衣室，下半场马上就要开始了，胜利女神正在向我们招手。

法国队这边锋线上换上了老将亨利，由他和本泽马组成锋线搭档，开球之后法国队拼抢十分凶猛，看来他们是想尽快的扳平比分，而在里贝里的调度下法国队发起了很多次很有威胁的进攻，还好布冯表现神勇一一化解了这些险情，但是我们球队却被压制住了，下半场开始十多分钟了还没有一次射门，就在我还在寻找对方防守空当的时候，裁判的哨子响了。

“什么？点球？为什么是点球？”我大声的说着，因为我看到裁判的手指向了我们本方禁区内的罚球点，我赶紧跑了过去，看到齐达内捂着胸口倒在禁区内，而一旁的则是围着裁判解释着什么的马特拉齐，裁判接着向马特拉齐出示了红牌，场上瞬间混乱不堪，但是毫无疑问裁判的判罚是不会改变的，马特拉齐很郁闷的离开了球场，而齐祖则站在的点球点前，这时候队友才告诉我刚才球场上发生了什么，原来是马特拉齐用不当的语言侮辱了齐达内，而齐达内找他理论，口才极好的齐祖反过来把马特拉齐惹恼了，老马冲着齐祖的胸口就是一头。听到这些我反而觉得很有趣，事实上不是齐祖的铁头功砸向了马特拉齐吗？事实上不是齐祖的告别赛变得很凄美吗？但是现在这一切都改变了，说实话虽然我现在是意大利队的一员，但是我更喜欢现在这个结果。我脑中正想着这些的时候齐祖开始了助跑，布冯神情紧张的盯着齐祖的脚部动作，射门！勺子！齐祖在这种关键时候踢出了一个勺子！布冯被骗了，球进了！比分变成了1:1！看着法国队员疯狂的庆祝，我并不觉得这有多么严重，而我的队友们则显得有些沮丧，毕竟之后的比赛要以少打多，我笑着对他们喊了一句：“嘿！兄弟们，这没什么大不了的，重新开始再进他几个不就可以了吗？”就是我的这种毫无理由的乐观，反而使得队友们嘻嘻哈哈的笑了起来。“对，比赛还没结束！”“我们还有机会！”“加油！胜利肯定是我们的。”队友们叽叽喳喳的开始给自己打气，皮队走到我身边笑了笑，我们的战斗才刚刚开始！

马特拉齐被罚下之后里皮教练进行了一次换人调整，本以为会换下我这个前锋增加后防线人员，可是没想到的是教练换下了佩佩，从之前的442阵型变成了432阵型，前锋线上依旧让我和皮队搭档，我绝对不能辜负教练的期望，不然这次换人肯定会被人们指指点点。比赛重新开始，我们场上少了一人情况是有些别动，但是并不是完全没有机会，两队之间都有几次射门，但可惜都没有转化成进球。就在双方僵持的时候，法国队中场的一次传球失误被我们断下，又是一次快速反击的机会，我马上又像上次一样开始寻找机会，可是这次法国球员注意到这一点，双人夹击让我和皮队没有机会跑出位置，皮尔洛看了一下决定自己带球，但是一直找不到出脚的机会，无奈只能选择一脚远射，不过这次的远射质量还是很高的，巴特斯的黄油手险些把球漏进球门，但是他的第二反应很快，直接把球拨出了底线，我们获得了一个角球，但是说实话角球对现在我们这支没有什么制高点的球队来说，威胁对方球门的机会不多，皮尔洛很聪明的发了一个战术角球，球到了德罗西的脚下，他看了一下禁区内的形式将球开向了后点，我看到在那里皮队正在努力的和几个身高远比他高很多的人拼抢位置，这时候我想起了自己经常在WE里使用的一种自以为很爽的踢法，马上跑到禁区弧附近，皮队最终没有争到这个落点，皮球被图拉姆顶了出来，但是这和我想象的完全一样，球朝着我的方向飞了过来，那一刻我绝对不是一个人在战斗，我感觉自己被巴乔、维埃里神马神马的灵魂附体，看着皮球慢慢下落，我也开始摆腿，这感觉有种当年齐祖在皇马时候的天外飞仙，我看到了在我一旁的齐祖露出了惊讶的表情，我还给他一个自以为很帅的笑容，之后将球用力踢出，足球向着球门的死角飞去，这一刻我又想到了《灌篮高手》里的三井寿，单手握拳直指天空……

至于那个球究竟进没进，本来我是想说请听下回分解的，但估计那样做的话我会有生命危险，所以如果大家真的想要探个究竟的话，就去看看现在的意大利胸口有几颗星吧！Forza ITALY！！！







夜间的故事

□文/小紫

三人 图书室

午后的阳光给带人感觉总是懒懒的，空中云朵也委拖的呆在天边。特别还是在小雨过后。学校的树木叶片之上，还有雨滴未干。闻起来让人清爽的空气，适合缓解压力的环境。在这样的时刻懒懒去林间散步，或是美美的睡上一觉都十分惬意。可惜的是这样的天气里，学生们却不得不去教室继续上课。当然有一位学子例外……

“好无聊额~还是这里舒服”

又有空调又安静。窗边的风景又好，真是没的挑啊~额~困了先睡一会好了，反正也没什么人在。可别误会翘课来到图书室可不是为了什么更好的学习，从手中的杂志就可以看出来。最近刚刚发现这么个好地方，自然变成了这里的常客。

“那学生又来了啊”

“是啊，最近总是可以见到呢，而且还经常是在上课的时间”

“他班主任都不管么？要不去问问”

“不用，现在的学生什么样的都有，问了也没什么用。再说，你看不是已经趴着睡着了吗，估计是学累了。又没影响咱们的工作，领导又不会来，哦了~哦了~先把那边今新到的书整理了吧“

“OK~你都这么说了，那我去忙了啊”

“恩~”

嗡嗡~嗡嗡~这么东西在响啊，吵死了。睁开睡意的眼睛，下意识看了看手机。

“喂~干嘛？不是没放学呢么？”

“老头子又看你没在发彪了~快点回来，这回还亲自去洗手间找你了，这理由不能用了。你得想个新的，快点回来啊，不然有的挂了~老头子回来了不说了，嘟嘟~”

额~~这么人品，连着两天抓到我不在。额~手臂压麻了，没知觉。赶快才行啊，什么理由呢？干脆坦白说不喜欢上那节课好了……

“那学生走了啊，真是的怎么这次连椅子都不懂得放回去。咦，这是忘记带走的书么。看看有没有班级啊”

想也知道没有，哪里会有人把名字和班级写在杂志上的。

“在看什么”

“喏，好似是讲游戏和动画什么的。那学生走的时候可能忘记带了，咱看不懂”

“那先放前台好了，反正常来的人，见到还了就是”

“OK~前台还有一堆其它的书今没分完呢，别混了就行。”

“成，也混不了。下班了~下班了~哎今还回去自己做饭呢……”

无人 图书室

夜慢慢深了，月光一点点洒落下来。静谧的夜晚，学子们应该都已经睡了吧。而这个小小的故事也正式开始了……

“这哪啊？哦，对了想起来了还在图书室呢”

“喂，朋友。新来的？以前没见过你哦”

“主人走的时候忘记带我了，额~~你是？”

“哦对了，先自我介绍好了。我是历史，就是主讲三国的。知道不？”

“恩，知道。我这里面也有三国”

“啊？不会吧~你不是游戏动漫杂志么，还能有我手下的弟兄？”

“呵呵，前辈您不了解我们。在游戏动漫中也有三国的事情”

“是么？有意思么？给我讲讲看看我的人物在你们那里是什么样子的”

“讲有什么意思，您直接自己进来看就是了，很有意思的哦”

“呵呵，好提议且带我前往”

众人 书中

随着杂志的向导，众人来到了杂志的世界。

“别急，别挤。说你呢，刚到人家的书中就这样，粗人也要注意些。”

“呦，原来是赵云兄，久仰久仰~不防的”

“不是我挤的，是张飞哥哥把我推出来的，非说我浑身是胆，先让我来看看。”

“没关系，谁先来都一样，那就先带您到同名的游戏中好了。这个——《三国无双》”

“请问什么是无双啊？哎哎~话还没说完呢，这是把我扔到哪了？”

“这是直接把您送到游戏中让您去体验，加油了~呵呵”

这什么啊~~也不提前说好，这里也不就和平时战场一样么。不过话说回来，这一身的铠甲是比以前用的那个好看，不错~不错~

“赵将军，那个叫帅”

“什么帅啊？我的帅？肯定是刘……额，好险”

光顾着说话了，没注意周围居然被一群人哦不对是兵围着。看服装就知道是敌人啊，我闪……不了。还是先打完再说了。

“呼呼~~虽说人有点多，还好都没什么实力。喂！这个什么双的世界很无趣，让我回去好了，一点挑战都没有。更重要的是下次选地方的时候看着点，这里想闪都不太可能”

“将军莫急，好玩的还在前面”

“前面？”

话音刚落，赵云看到前方高头大马向这边急行一人。此人头戴金冠，手提方天画戟。眉目清秀，却自带神威。转眼间便来到近前。

“何人在此放肆，报上名来。深夜来我虎牢关其意为何？”

赵云私下琢磨，这位谁啊？这就是杂志说的好玩的？仔细看看对面此人，记得好像听说过。方天画戟+赤兔马+威武帅哥=……不是吧！这玩笑开大放了。

“私下言语，一看就是奸细，抓了再说”

众人，“看看快，开打了，还没见过他两开战呢。你们压谁赢？我说杂志不会真伤到我兄弟吧？我这的记载吕布可是武艺第一啊。”

“放心，关键时候我会让他回来的，正精彩呢，快看”

这斯实力有点太强了，我赵云可谓第一次遇到这样的对手。果然是名不虚传，等等我要是真挂了，不会就搁这了吧？还有啊说动手就动手，太冲动了吧。从新定义下：方天画戟+赤兔马+威武帅哥+冲动=对方可能挂掉……

吕布暗想，这矮白胖子年纪不大，可这实力也是不容小视啊，早知道就不下马和他单挑了。这从哪出来的啊，大晚上的还让不让人睡觉了。话说貂蝉妹子还等着我呢，要保留体力的方法……对了，劝降。

“兄弟好身手，不如从了我吕布如何。我敬你也是一英雄，给你条出路。若不从我可手下不留情了”

赵云暗想，跟你？连点条件都不开，有没有诚意啊。放我生路，有没有搞错，打不过你我会跑的好不。以为都和你一样冲动没大脑的，再说我实力也不比你差太多。就是你的武器太优势了，回去也要搞一个才行。

“跟你？连杂志都知道我帅是刘备，你居然不知。战场无需多言”

众人，“再这样下去历史就要改了。杂志快快收手，让我兄弟回来吧。”

“好吧，话说冰棍我赌赢了啊……”

“额~差点就挂了，我说历史，吕布这一段还是改改吧，强的没边了。哎，刚刚我打的咋说你们都干嘛呢？”

“我们刚刚都……赌呜………你…来着”

“刚刚那个谁说话呢？没听清？哎，怎么被人带

后面去了"

"没事没事，那孩子内急。你回来就好"

"我说杂志有没有好一点的地方让我们兄弟谁去体验一把"

"好的地方有啊，那这回谁想试试？"

"又挤！又挤！哟，又挤出来一位。这不是关二爷么？您也来试试"

"其实在看过和吕布的战斗后，张飞兄弟说让我先来他不急，你看……"

"好说好说，那您想去哪里看看"

"刚刚给我找了个苦差，这回你可要给我哥哥找个不同的。"

"没问题，刚刚那个是游戏的世界。那这回换个动漫的世界好了。那就——《一骑当千》"

"杂志，还是先说清楚……额，说慢了。本将这是到哪里了?"

"快一点，再不快点就要回家晚了"熟悉的道别，干净的路面，放学的钟声。这一切对于学生来说每一天都毫无变化，然而一个人除外……

"你看那个人，这COS玩的不错啊。"

"就是，这关二爷扮相真赞，拉到社团好了"

"看年纪估计不是学生了，大叔现在也COS啊，潮"

身在学校的关二哥此时周围是穿着夏季校服的众多学生弟妹。而我们的关二哥此时的状态是持刀站立，双目微闭，站在保卫室的门口。"这是哪……这是哪……这是哪……"

"啊！！那边又打起来了"

"谁人在此动武"

众人，"又是谁啊，不是说不让二爷打么？快看有两位女中豪杰在打架，这妹子招数不错啊，上乘。二爷呢？怎么还在那里。先让他在那呆着，快看动手了动手了~"

"哦~~衣服破了~~这……杂志，这个是"

"大家不要误会，这个是正常现象，这里的战斗中是很平常的。"

"快看那个高个子，长长辫子的女生快不行了。"

"哦！那个是……"

"闪开，路见不平拔刀相助，我张飞是也"

"等等，那个……他已经去了额~"

"杂志，这样没问题么？我两个兄弟同时体验"

"呵呵，没问题，没问题~这下有的看了"

"快看，不愧是飞哥，对方趴下了已经"

"恩恩~话说他用斧子对方用的拳脚……"

"哎哎，别说这个，不许赖账啊~赌输了就乖乖买冰棍去"

"成，我就那么一说我是赖账的人么？"

"是！还记得不？你以前早就答应人家关羽攻下X城后，城中一位夫人归他。可最后呢？被你收了为妾，你还好意思说。关羽不跟你就对了"

"休要旧事重提，放心丞相我这次说到做到"

"话说刚刚张飞救的妹子不错~"

"看你内出息，还丞相呢。长的内猥琐"

"杂志虽然听不懂你最后说什么，但看你表情就知道，骂人是不对的，你看我和你理论一下……"

"你们能别恶心了么？快看飞哥和人家那妹子都处多好了"

满月星空的屋顶之上，张飞难得一见的开始滔滔不绝的往出蹦词。

想法 回忆 盼望 难相见 思念 无言 背影 望路间 夏风宜凉晓残叶 云飘雨过情纠结 心如毛线麻亦乱 欲求相见却不见 成双成对羞遮掩 我自单人又三年 忆见寞开寻踪影 梦里探花眠又眠 高楼层 翘枝俏 暗影灯 行路肩 游走游走断情洞，摇头摇头对无言。我自追寻花倩影，依稀依稀落情关。只为心中半红颜，横刀立马做情男。

张飞心下暗想文绉绉也真不容易，以前和周瑜过招的时候他丢的诗作居然用上了。对了这不会被周瑜那小子看到吧，先不管了反正我先用的。就在张飞思绪的时候外面众人已经开始各种议论了……

"飞哥什么时候这么有才了？不会是抄的吧？"

"看着真不像他写的"

"哎，你说那妹子会不会成为飞嫂？"

"有可能"

"呵呵，是啊看正告白呢"

"杂志你说，能从你这里带走个人不？"

"呵呵，成，那个人没问题……"

"话说那妹子用的武器咋和二哥一样啊"

"这种妹子才喜欢三哥这种的"

"哦……"

杂志笑而不语。

"这么觉的和我周瑜当年追小乔时候说的很像啊，额，想不起来了。这年头是不是都在学我作诗，连这等粗鲁之斯都能写成这样。看来自己也要回去写点更高品位的，文武双全的美男子我可也不是盖的"

时间就在众人的激烈议论下，一分一秒的走着。真可谓是盛况空前的讨论，大家不分彼此把酒言欢。看到前几人的实验还算成功，大家都觉得挺有意思。且机会难得，便纷纷投入到杂志的各种世界中去了。之后还发生了诸如众人围观小乔结婚，诸葛亮到不良学园授课，舌辩群学生。吕布嚷着要和游戏中的自己单挑，号称千杯不醉的人居然倒在一瓶啤酒之下等等一系列的搞笑事件。直到天边光色开始慢慢的变亮，早已乱作一团的众人才纷纷各自回到自己的地方。多数人走的时候还都意犹未尽，嚷嚷着下次还要过来。当然也有像夏侯杰这种去错地方的表示再也不来，众人发现他的时候是从寂静岭给救出来的，不然历史中他就没机会死于张飞一声吼了。众人当时评价：可怜的孩~看似混乱的一晚就这样在嬉笑怒骂中结束了……

三人 图书馆

第二天的下午天空居然又飘雨了，不过有人还是和之前一样准时的出现在这里。

"请问"

"你的杂志？"

"恩，您看到了"

"这里，下次不要在上课时间到图书馆看这个了"

"恩，谢啦~"

"哎，他上课去了？还是很听话的嘛今天不逃课了"

"呵呵，是啊继续整理吧"

无人 图书馆

又是同样安静的夜晚，只是有些人的心情早已大为不同了……

"哎，说我说飞哥自从昨告白回来就闷一天了，为什么啊？"

"不知道，在屋里自己呆着呢"

"让人家拒绝了呗，没跟着回来就能猜出来了。哎对了，昨玩的太晚了，谁见到二哥了？"

一人 中央

这里是哪里？这里哪里也不是。有的时候某人走着走着便不知觉中来到了这里，站在哪里也不是的广场中央……

昨天走的时候居然忘了带上你，作为一位老玩家咋么能在收藏里少一本呢。脱脱的~

还有不能被忘记的人

"看那个COS好敬业啊，居然还在"

"是啊，好可爱"

"这是哪……这是哪……这是哪……"



□文/十二月的雪

MODERN WARFARE 2

我，游骑兵

5人一小组

“开火，开火，1点方向，M240火力压制。注意，2点钟方向有敌方的狙击手，猎狗干掉他。”

“队长具侦察兵报告，发现有两股敌人正在向5点和7点方向移动，数量不明。5点方向的敌人第2小队已经和他们交上火了，7点的那波人怎么办，如果放着不管，他们有可能迂回到我们的后方，这样我将腹背受敌。”

“他X的，没办法了。杰克、莱斯、大兵、菜鸟和猎狗，你们几个去7点方向，建立一个伏击点，一定要尽可能的拖住他们，记住是拖住他们，等待我们的增援到了之后，再干掉他们。”

我站了起来，准备和其他的队友前往7点钟方向。这时队长突然叫住了我“大兵看好菜鸟。”

“……嗯，明白。”我点了一下头，之后向我的队友跑去。

我，第75游骑兵团第九小队副队长，军阶少尉……

该死的，好吧！我承认，这种东西就现在而言，根本就没有人会去在乎，至少现在我不在乎了。我望着手中的SCAR，再看看我的队友，又看了看天，虽然是晚上，但是天空被火光烧得通红。“X，该死的战争，狗屎一样。”

战争并不好吃

单从我知道的时间来判断，俄罗斯精锐部队已经在我们的国家“待了”快13个小时了。他们完全是不请自来，对，至少我没有邀请他们。由于3个小时前的不明原因，所有的通讯器材和电子设备全都失灵了，因此现在的传话基本靠吼了。

“该死的天气”杰克抱怨道“先是下雨之后又开始下飞机，莱斯你说之后会不会下美女。”

“有可能，飞机都‘下’了，还有什么不可能。”位于杰克身后的莱斯说道。

“去他的美女，你们最好给我闭上嘴，如果让那群俄国佬发现了，咱们都歇菜。”我抱怨道“菜鸟跟紧我。”

15分钟之后我们到达了指定的伏击地点。伏击地点位于白宫的东南角再往南1.5公里处。那里有个两层的小商店，如果我没有记错的话，那里之前是卖五金的店铺，那里的老板对自己店铺的装潢很是讲究。但是再看看现在，墙壁上布满了弹坑，顶棚也已经没有了，二层只剩下有窗户的那面墙立在那里，相对于二层，一层就比较幸运，屋内虽然面目全非，但是四面墙至少还在。

五金店的前面是一个广场，射界很是开阔，周围的道路基本已经被破坏，因此退路只有一条，那就是我们一开始来的路，敌人想包围我们的可能性几乎为0。作为伏击的场所，虽然不能给它打90分，但是75分绝对有了，并且这个五金店居然还有地下室。

我们所有人站在五金店的一层，由我来给他们分配任务。

“猎狗， 到2层找一个位置隐蔽好，等我们与敌人正面交火以后，你的任务就是用你手中的M14干掉对方的狙击手和机枪手；莱斯你去第一扇窗户边上，看见敌人，等他走近了，给我狠狠的“亲热”他们；杰克，你先到外面布置一些反步兵地雷，之后到第2个窗户旁边；而菜鸟你和我分别把守第三和第四个窗户，莱斯和你统一听我的号令，我一开枪，你们就射击，没有问题吧。”

“没有问题！”这是一次整齐的回答。

“好的，让那帮俄国佬们知道咱们的愤怒，要让他们知道美国是不可战胜的！游骑兵——”

“做先锋！”又是一次整齐的回答。

又过了15分钟，敌人的部队开始向我们所埋伏的五金店赶来。靠，可以看出敌人已经开始出现了倦意，他们的前进方式没有丝毫战术防御迹象，难道他们已经认为我们被打败了？X，这该死的天，雨居然停了。

目测敌人人数在20左右，离我们至少700米，谢天谢地望远镜还可以用。我看了看杰克，他顽皮的向我做了个鬼脸，并且示意我看看旁边的菜鸟。我把身子转了过去，看见菜鸟瞪大眼睛正看着我。我知道，他很紧张。

哐哐！只有傻瓜才看不出来。

“加入多长时间了，菜鸟？”我问道。

“已经1年了，长官。”

“打过……不，你见过死人吗？”

“没有，长官。”

“马上就会看到了，”我把头转向了窗户，观察着外面敌人，他们离我们只有200米了“菜鸟，你希望我们死还是他们死？”

“当然是他们了，长官。”

“是吗，那么就向他们扣动扳机把！开火”我大吼到，并且向敌人开枪，听到我的指令之后，杰克和莱斯也向敌人开火，菜鸟先是愣了一下，之后迅速反映了过来，把枪口指向敌人，然后送上了那名为5.56的礼物。

敌人被我们这突然的袭击打乱了本来就很乱的阵脚，由于周围没有掩体缘故，他们只能向后退去，我大声的向猎狗喊道“别开枪，不要暴露。”

“好的，大兵。”猎狗回答道。



这次与敌人简短的交锋，以我方毫无伤亡换来了敌人10几具的尸体。“X，赚翻了。”我高兴的说着。

敌人退去，我们继续藏在店里面等待敌人的进攻。杰克和莱斯都很兴奋，菜鸟的脸上也露出些许的笑容，猎狗依然呆在二楼，观察着外面。这时从我们的后方来了一名通讯兵，来向我们传达最新的作战命令。

“看看，谁来了，我们可爱的通讯兵。”杰克说道“怎么，是通知我们什么时候归队？还是来通知我们已经可以不用去服该死的兵役，可以回家了。”

我们都笑了，尤其是莱斯，笑的更是过分。

通讯兵一脸严肃的表情“抱歉，先生们，恐怕是不好的消息，根据我们得到的最新情报，有将近70人组成的敌方部队正向咱们现在所在的方向移动，而在白宫周围的游骑兵和陆战队正在为夺取白宫做着最后的准备。”通讯兵把脸沉了下去“除了弹药补给之外，我们没有多余的援兵支援你们，至少现在没有。”

X，要是平时我们当中的某个人说了这样的话，一定会踹烂他的屁股，一听就明白，要让我们5个人去挡住敌人的进攻，而且，他X的，他们有70人之多。这要是平时我们一定会抱怨的，对我们至少会做到抱怨。

“好了，我们明白了”我平静的说道。

“好的，长官，那我就去通知其他的小组了。祝你们好运。”一个标准的军礼过后，他转身离开了我们。

片刻的沉寂……

“嗯，就是这样，我们都会死。”我最先打破平静“真的我们都会死。”

大家沉默着，我却总觉得这是难得的安静，如果不顾及他们的情绪的话，我真想好好享受一下这份安静。我环顾四周，杰克、莱斯、菜鸟、猎狗都看着我，一句话也不说，可以看的出，他们的眼神中多了些许的绝望。

“但是——”我停顿了一下“我们的牺牲并不是没有任何价值的，听着伙计们，现在还有很多像我们一样的小队，他们和我们一样接到了这样的任务，但是我相信，他们会和咱们一样，绝对不会退缩，因为我们是什么！我们是游骑兵，我们永远都是位于危险的最前段。我们永远冲在最前边，而我们的背后是什么？是我们的国家、我们的亲友、我们的希望。是一些我们要用尊严和生命去捍卫的东西，如果我们退缩了，那谁来捍卫他们！因此只能由我们来捍卫他们，这就是我们，我们的口号是什么！”

“游骑兵，做先锋！！！”我听到了我想要听到的怒吼。

半个小时过后，敌人匆匆赶来。这次的井然有序和上回的杂乱无章有着鲜明的反差。敌人的配备多以AK47、RPG、FAL为主，这也算是他们的标准配备了。由于之前的原因装甲运兵车等车辆彻底的不能使用了，这也算是我们的优势吧，要是有装甲车的话，估计我们根本就无法守住这里。

由于五金店的前面是一个宽阔的广场，并且没有什么掩体，敌人用了最直接的进攻方式——向五金店发射RPG。五发连射，一共两次，五金店的一层彻底被毁，不不，准确的说是整个五金店都被毁了。

哈哈，幸亏老子们离开了那里，要不然现在都完蛋了，一想到这不知为何所有人都笑了出来。看着被毁的五金店，敌人似乎放松了警惕，开始向五金店的残骸走来，五金店后面的道路是现在唯一通向白宫的路。

就在这时，我们从五金店的地下室里面冲了出来，离我们只有20米远的敌人，根本不知道是怎么回事，他们都以为我们已经被消灭了。我们第一轮的齐射，就干掉了他们10多个人，离得近的敌人想冲过来，但是都被杰克之前放置好的反步兵地雷炸了个精光。敌人妄图利用队友的尸体作掩护，从而对我们形成火力压制，但是他们的机枪手都被猎狗一一的狙杀了。敌人又退了回去。看着满地的尸体，仔细算一算，我们前前后后杀了40多人，还是那句话“赚翻了。”我们看着彼此，都露出了满意的微笑。

就在这时地面上传来了些许的震动，之后传来了猎狗的大声喊叫“坦克！！”

T-90，是现在俄国最先进的坦克。抛开最先进这一点不谈，对于没有反坦克武器的我们来说，血肉之躯能干什么？再抛开这个不谈，来个中等先进的坦克都未必能赢，更合况是最先进的！怎么办……我犹豫着，因为谁都没有想到他们能用这么短的时间修好一辆坦克。况且那辆坦克就在我们这边。不过看来T-90并没有给我们思考的时间，坦克上面的重机枪一直向我们这边不停的发射着子弹。我们完全被重机枪的火力压制住了，现在我们唯一的优势在于坦克离我们还有一点距离。

只听“唠——”一声，坦克开炮了，炮弹不偏不正的落到猎狗和莱斯边上，直接把他们炸的血肉横飞。在我旁边的杰克和菜鸟都愣住了。我掏出烟雾弹向敌人扔去，由于烟雾的原因，坦克降低了它前进的速度。之后我问杰克：“还有炸药吗？步兵地雷也成呀。”

“还有一个，你想怎么用？”他问我。我接过杰克手里的步兵地雷，拿出止血带把它和两颗手榴弹捆在一起，并且又捆上了一个C4。组装好我的武器之后，我把它拿到杰克的眼前晃了晃“就这么用！”

“我去”杰克一把从我的手里把步兵地雷夺了过去，我刚要阻止他，却发现已经晚了，他转过头说“希望它有效，还有看好了菜鸟。”说完这句话他向坦克冲了过去。

但是，烟雾已经散去，没跑几步杰克直接暴露在重机枪的枪口之下……几声枪响过后杰克倒在了血泊之中，这时坦克停了下来。

“他X的，该死。”在我抱怨的时候，菜鸟冲了过去。捡起了步兵地雷，冲向坦克，并且很顺利的跑到了坦克的侧面，拉开了自己身上手榴弹的保险，之后用身子顶着反步兵地雷，把地雷压在了坦克的履带上。

他的动作是如此的连贯且不带丝毫的迷茫，我惊呆了。

唠的一声巨响坦克的履带被炸坏了，而菜鸟也随着这声巨响从我的视野中消失了。





5.56的尊严

我站了起来，拿着手中的武器，一边射击，一边向敌人冲了过去，但是还没跑几步。就被敌人击中了左腿和左手，一发炮弹在我身边落下，我感觉自己翻了各个，之后重重的摔在了地上。

短暂的昏迷过后，我再次的睁开眼睛，这一瞬时间我感觉这个世界安静了很多，没有了引擎的轰鸣声，没有了子弹与物体的撞击声，没有了敌人的呐喊声，安静……久违的安静。

由于是流血过多的原因吧，我感觉自己产生了幻觉。我看见杰克在冲我做鬼脸；猎狗正擦着他那把爱枪；莱斯正在哈哈大笑，真不知道他在笑什么；而菜鸟则是冲我敬了一个军礼。

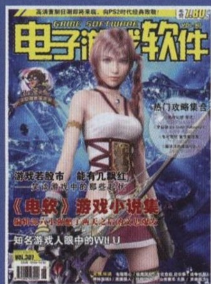
“你已经不是菜鸟了，相信我……”我自言自语道。

我倒在地上，望着天空，这时一个敌人长官似的人物进入了我的视野，他用他的脚踩住我的右手，并拿一把手枪指着我的头部。

完了，一切都结束了。

就在这时我看见了天空上面出现了绿色的烟雾。

我再一次的笑了。笑的是那么不加修饰。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：《最终幻想13-2》女主角：莎拉

2011年 9月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS



GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
梁　朝
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：罗天泽

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼 [VOL 307]

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



NBGI与日本社群游戏大厂DeNA 8月22日宣布，将于10月1日合资成立新公司"BDNA"。新公司将结合NBGI的游戏企划开发经验以及DeNA具备的社群游戏开发营运经验，以全球市场为目标来展开智能型手机社群游戏等内容事业。



德国科隆游戏展：SCE发表一系列硬件最新资讯

本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）于8月17日在德国科隆举办的Gamescom游戏展前发表会上，正式宣布了一系列旗下游戏硬件资讯。其中包括：将于11月在欧洲地区推出廉价新款式PSP主机（PSP-E1000）；欧洲、美国与日本地区的PS3主机价格将自8月17日（日本8月18日）起同步调降；新一代掌上型主机PS Vita将通过PS Store免费提供Facebook、foursquare、Skype与Twitter等社群网络服务的独立App，并进一步确认硬件规格详情等等。

新型号廉价版PSP-E1000



这款廉价款式PSP-E1000采用与薄型PS3相同的亚光木炭黑配色，整体造型大致继承现有的PSP-3000。从照片上面推测，屏幕下缘的功能按钮似乎改成薄膜式，电源开关移至下方，背后的UMD光驱盖尺寸变大，推测是将记忆卡插槽与电池盒盖等零组件一并纳入以节省成本。

由于取消了Wi-Fi无线网络功能，因此PSP-E1000不支持Ad Hoc联机对战或Infrastructure无线上网，不过玩家仍可通过PC以Media Go软件来取得PlayStation Store提供的下载内容。新型号PSP其余功能规格与现有款式相同，价格压低至99欧元，较现有款式便宜30欧元。

SCEE也预定配合PSP-E1000推出一系列价格9.99欧元的PSP游戏阵容供玩家选购。目前PSP-E1000仅预定于泛欧（PAL）地区推出，尚无计划于日本、美国与亚洲地区推出。

欧美日PS3主机降价

SCE宣布欧洲、美国与日本地区的PS3主机价格将自8月17日（日本8月18日）起同步调降，基本款式的PS3 160GB主机将由现行的299欧元/299美元/29980日元调降为249欧元/249美元/24980日元，高级款式的PS3 320GB主机将由现行的349欧元/349美元/34980日元调降为299欧元/299美元/29980日元。

日本地区预定9月8日推出的《无尽传说（Tales of Xillia）》PS3限定款式同捆机"PlayStation 3 Tales of Xillia XE dition"，价格也会从原定的37980日元调降为32980日元。

根据SCE发表的资料，2006年底推出至今即将届满5年的PS3，2011年3月底累计销售已达5000万台。2011年7月底止，在PSN推出超过6万种内容（包含PS3下载游戏、试玩版游戏与影片内容，以及PSP专用内容与下载内容），在全球推出超过2498款PS3套装游戏、在PlayStation Store推出超过3100种PS3下载游戏（包含PS怀旧下载游戏与试玩版游戏），其中包含超过120款3D立体显示支持游戏与超过200款PlayStation Move支持游戏。



PS Vita确定支持kype等社群服务

SCE在德国科隆游戏展前发表会上宣布新一代掌上型主机PS Vita将通过PlayStation Store免费提供Facebook、foursquare、Skype与Twitter等社群网络服务的独立App，并进一步确认了硬件规格详情。

上述社群网络服务的专用App将可通过PlayStation Store免费下载，使用者只要从PS Vita主选单中选择App图示，无须启动浏览器即可通过触控屏幕优化的操作界面来存取这些服务，包括交友的Facebook、定位互动的foursquare、语音通话的Skype与网络日志的Twitter。

SCE同时公布了PS Vita的详细规格，正式确认PS Vita将配备512MB内存与128MB显存，容量比家用型主机的PS3（256MB+256MB）或Xbox360（512MB+10MB）更大。此外还确认PS Vita将配备多用途端口（USB联机/电源输入/音频输出入/序列输出入）、耳机麦克风端口与周边扩充端口，不过记忆卡插槽部分目前尚未确定是采用何种规格的记忆卡。

PS VITA最终确定规格表

商品名称	PlayStation Vita
型号	PCH-1000系列
CPU	ARMCortex™-A9处理器（4核）内存512MB
GPU	SGX543MP4+　显存128MB
尺寸	182.0×18.6×83.5mm（长×高×宽）（最大突出部除外）
屏幕	5英寸（16：9）、960×544、约1677万色、有机EL显示屏、对应多点触摸（电容式）
背面触摸板	对应多点触摸（电容式）
摄像头	前置摄像头+后置摄像头 帧滞后：120fps@320x240(QVGA), 60fps@640x480(VGA) 分辨率：最大640x480(VGA)
声音	内置立体声喇叭 内置麦克风
传感器	六轴动态感应系统（三轴加速计和三轴陀螺仪） 三轴电子罗盘
定位	内置GPS（3G/WiFi版独有） 支持wifi定位服务
界面	PS键 Power键 方向键（上/下/左/右） 动作按键（○×△□） 肩部按键（R/L键） 左摇杆+右摇杆 Start按键 Select按键 Select按键 音量键（+/-） 
网络无线功能	移动网络通信功能（3G/WiFi版独有） IEEE 802.11b/g/n（n=1x1）协议（Wi-Fi） Bluetooth 2.1+EDR协议（A2DP/AVRCP/HSP对应）
主要端口和I/O	PlayStation Vita卡卡槽 记忆卡卡槽 SIM卡卡槽（3G/WiFi版独有） 多用途插口（USB/充电等使用） 耳机/麦克风插口 Accessory端子
电源	锂电池（内置） AC电源适配器
对应媒体	音乐：MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM) 视频：MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile (AAC) 图片：JPEG (Exif 2.2.1)、TIFF、BMP、GIF、PNG

投资人建议老任跨平台开发游戏 岩田聪坚持原有经营路线不变

EVENT 日本专讯



本刊讯　继之前Pokemon推出iOS APP版《说吧？口袋妖怪触控》，任天堂出面澄清"Pokemon"是独立公司，所以将其招牌游戏推上iOS平台发展一事跟任天堂无关之后，根据国外媒体报道，最近又传出日前任天堂接到投资人建议，希望能开发苹果的"iPhone"等其他平台专属的游戏。

据称，今年4到6月期间，任天堂的营收转为377亿日元赤字，所以投资人希望任天堂能够改变现今只开发自家公司主机专用游戏的开发方针。今年任天堂营业成绩转变为赤字的主要原因，就是今年3月发售的N3DS销售量不佳。N3DS在2011年度第1季（4~6月）全世界的销售量约71万台，而N3DS专用游戏贩卖数量也停滞在453万套。面临这样的状况，任天堂的岩田聪社长发表自8月起删减董事酬劳的经营方针。自身减少50%，5位代表取缔役减少30%，而其他4位取缔役各自减少20%。

另外，从8月11日开始，N3DS的建议售价从25000日元调降为15000日元，造就了上市约半年便大幅降价的特例。自从任天堂发表4到6月份决算成果以来，EA总裁John Riccitiello等许多游戏业界权威人士曾表示，随着手机以及平板电脑市场不断增长，便携游戏主机的市场很可能会快速消失。但岩田社长对此再度强硬表示，只要他还担任任天堂社长的职务，任天堂便只会开发自家主机专属的游戏软件。

WCG世界冠军马天元亲临CJ现场 手机网游《仙镜OL》引爆激情

EVENT 国内专讯



本刊讯　2011年7月30日，WCG世界冠军，2011年动感地带代言人马天元亲临上海Chinajoy现场，在手机网游《仙镜OL》展台与玩家进行亲密互动。

此次展会中，手机网游《仙镜OL》为到场的各位玩家们展示了手机网游不同与PC游戏的独有魅力。不逊于PC网游的宏大游戏背景，Q版的横版画风，游戏画面精美、风格清新，让玩家仿佛置身于真实的上古神话世界之中。让玩家在欢喜之余也同样感叹手机网游技术的飞速发展。马天元在现场还为玩家进行了仙镜的试玩，为玩家们实时的展示了劲暴华丽战斗效果。也为玩家们展示了游戏中的唯美画面。

马天元在现场表示，手机网游的发展已经到了一定的水平，虽然不能够完全的媲美传统的PC网游，但是手机网游也已经开始展现出了他独有的游戏魅力。在仙镜中，我们看到了恢宏的游戏背景，华丽炫美的游戏技能，美轮美奂的游戏场景，特有的游戏系统，这些已经深深的吸引住了大量的玩家。随着手机终端与手机技术的发展相信手机网游还会有更高的发展空间。



作为17工作室的第一款手机网游，《仙镜OL》开创了国内首款宠物和坐骑完美融合Q版MMORPG手机网游。是一款以上古神话为背景的2D大型即时玄幻类手机网游，最大众化的JAVA版本，与美轮美奂的安卓版本都是玩家追捧的热点。仙镜OL采用即时战斗模式，独特的换装系统、绚丽的技能效果、多队多人副本系统，让玩家体会即时性战斗的快感。玩家可以自由选择不同的阵营及职业为各自的信仰而战斗。在不断地升级中体会"战斗的美学"。

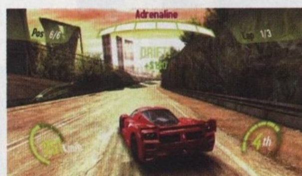
Ubisoft成为PS Vita最忠实支持者 宣布推出《刺客信条》等六款游戏

SOFT 国外专讯

本刊讯　Ubisoft宣布将为SCE最新掌上型游戏平台PS Vita开发六款游戏，并确认新平台具备革新与领导的重要地位。Ubisoft表示将充分利用PS Vita的独特的外貌和创新功能，根据其潜在特点来开发游戏。

Ubisoft决定以丰富的游戏阵容来支持PS Vita，不论是全新开发的游戏品牌或是《刺客信条》和《雷曼》等耳熟能详系列，均选择在PS Vita上曝光。

Ubisoft行政总裁Yves Guillemot表示："凭借其强大的机能，双面多点触控面板与摄像头等，PS Vita提供了以往Sony掌机没有的操作模式，扩大了游戏的开发空间及操控灵活性。Ubisoft强盛的游戏阵容，将为PS Vita用户提供无限的乐趣。





Ubisoft正致力于《刺客信条》、《雷曼 起源》、《Lumines》，《沥青都市》，《Dungeon Hunter Alliance》和《Michael Jackson the Experience》的PS Vita版本的研发工作。

SCEE出版商及开发商关系部副总裁ZenoCalaco表示："我们感到万分荣幸能将Ubisoft创新的游戏概念带往PS Vita。产品阵容是游戏平台成功与否的关键原因。Ubisoft旗下最优秀的产品均选择在PS Vita上推出，我们为此感到非常高兴，期待最强的掌上型游戏平台PS Vita带给各位深刻的游戏体验。"

《铁拳3D精华版》放出最新资讯 游戏卡带内将收录最新改编电影

SOFT 国外专讯

本刊讯　由NAMCO BANDAI Games制作的老牌3D对战格斗游戏《铁拳》系列首款N3DS新作《铁拳3D精华版（Tekken 3D Prime Edition）》，配合Gamescom游戏展放出了最新宣传影片，确认游戏卡带中将同时收录最新改编3D CG长篇动画电影《铁拳 血之复仇》的完整版。





游戏将充分活用N3DS大幅提升的3D绘图性能与特有的裸视3D立体显示，进一步强化3D绘图画面的临场感。除了游戏之外，还可以同时享受以3D立体呈现的改编动画电影乐趣。

目前官方尚未公布《铁拳3D精华版》的细节详情，有兴趣的玩家可以先参考官方放出的宣传影片。同时，制作人原田胜弘透露，游戏中将收录超过40名参战角色，除了支持N3DS特有的3D立体显示之外，而且在开启3D立体显示的状态下仍能维持60fps的流畅度，确保游戏的品质。N3DS《铁拳3D精华版》预定2012年推出，价格未定。

新款Wii主机预定9月在欧洲推出 采用横向摆放并取消NGC兼容功能

HARD 国外专讯

本刊讯　欧洲任天堂于8月17日宣布，将于9月在欧洲推出新款式Wii主机，将改为以水平摆设为主的造型设计，取消为了NGC兼容功能所设计的控制器与记忆卡插槽，不再兼容NGC游戏与控制器周边。

这款配合年底圣诞节档期在欧洲推出的新款式Wii主机，产品包装中将内含采用新设计的Wii主机、Wii遥控器Plus、双节棍控制器与两款适合节庆合家欢乐的同捆游戏《Wii运动（Wii Sports）》与《Wii派对（Wii Party）》，价格目前还不清楚是否有变化。



从目前公布的产品包装来看，新款式Wii主机的造型与旧款式Wii主机并没有什么显著差别，只有"Wii"的商标配合水平摆设而改为横向印刷，电源、重置与退仓键的标示图样也跟着转向。目前任天堂并未发表新款式Wii主机在其他地区的上市计划。

《我的朋友很少》改编游戏 和遗憾系美少女一起交朋友

SOFT 日本专讯



本刊讯　NAMCO BANDAI Games宣布，将推出PSP版轻小说改编新作冒险游戏《我的朋友很少 携带版（仆は友达が少ない Portable）》，发售时间不明。另外官方网站也已开张。

《我的朋友很少》原作轻小说由平坂读所著、ブリキ绘制插图。故事描述主角"羽濑川小鹰"由于外表等诸多因素，被误认成不良少年而无法和他人正常交往。为了想要交到朋友，而与同班的长发美女"三日月夜空"组成了一个名为"邻人社"的社团，而没想到接下来不断的有美少女加入了邻人社。

轻小说《我的朋友很少》，目前共推出6卷，动画也将于今年秋季开播，漫画版目前推出2卷，小说在日累计已突破200万部，算是不错的成绩。PSP版《我的朋友很少 携带版》游戏承袭了原作的角色设定，玩家将要和在各方面令人感到遗憾的美少女们互动，展开一场"遗憾系青春Live故事"。游戏中也采用了"Live 2D"技术，令画面更加生动。也会收录原创游戏剧情，会有和原作小说截然不同的故事展开。

目前，PSP版《我的朋友很少 携带版》发售日期未定，售价不明。

电影版《生化危机5》明年上映 里昂、巴瑞等人将现身新电影

EVENT 美国专讯

本刊讯　据外电报道，《生化危机》电影新作《生化危机5 报应日（暂译，英文原名Resident Evil: Retribution）》将由《生化危机》系列电影导演保罗·安德森再次执导，预定于今年10月正式开拍。

据可靠消息称，《生化危机5 报应日》除了电影原创女主角艾莉丝之外，《生化危机》游戏其他知名角色包括巴瑞（Barry Burton）、里昂（Leon Kennedy）都将出现在电影中。

另外，虽然曾饰演吉尔（Jill Valentine）的席安娜之前曾在个人Twitter上透露自己将再度扮演吉尔，但外电报道说，这次这个角色可能将由别人饰演，而此项说法尚未获得官方证实。



目前官方目标是让《生化危机5 报应日》在2012年9月14日上映，届时我们将再次体验电影版《生化危机》带给我们的视觉震撼。

《最终幻想13-2》放出新画面 中文版预定推出但时间未定

SOFT 日本专讯



本刊讯　由SQUARE ENIX制作，预定12月在日本地区、2012年在欧美地区推出的PS3/Xbox360角色扮演游戏《最终幻想13-2》，于国外网站新放出了游戏截图，供玩家欣赏。

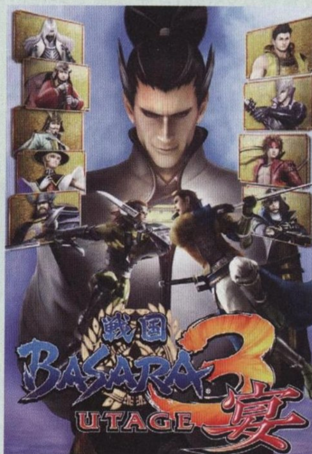
在新放出的游戏画面中可以看到身为本作女主角的"莎拉（セラ）"手持着弓型的武器。而该武器似乎可以分别使用远战的弓箭射击，以及改变外型以剑型近战的方式斩杀敌人，施展出截然不同的战斗方式。

《最终幻想13-2》是全球累计销售超过600万套的《最终幻想13》的后传作品，故事接续在《最终幻想13》的结局之后，叙述雷光与莎拉等主角一行人，在"茧"崩坏后移居下界新天地"大脉冲"的崭新局势下，所展开的冒险故事。

PS3/Xbox360版《最终幻想13-2》预定12月推出日文版，后续并预定推出中 文版。

TOP 新闻直击 HOT TOP GAME NEWS

●由CAPCOM制作的PS3/Wii战国题材动作游戏《战国BASARA3宴》将于11月10日发售。《战国BASARA3宴》是承袭《战国BASARA3》世界观的衍生新作，采用符合副标题"宴"含意的戏剧性欢乐风格走向。追加收录新角色，全部收录武将达到30名。本作所有模式皆可2人合作游玩，并追加丰富新模式以及新系统，游戏内容将大幅增量。另外，也可以继承《战国BASARA3》纪录，而且一部分的记录可以反过来从《战国BASARA3宴》和《战国BASARA3》记录同步。



●由TECMO KOEI Games发行的动作游戏《忍者外传3》，于gamescom游戏展放出本作的游戏截图，以及表示将会完全对应PlayStation Move。本次新截图中除了展现出游戏中一贯的血腥斩杀风格，还现身了戴着白色面具，手拿貌似西洋剑武器的骑士风敌人与龙隼展开对峙的场景。除此之外本作将会完全对应PS Move。使用体感控制器的话，在游戏内将会以挥舞Move的方式，来使龙隼施展各种不同角度的挥刀，来斩杀敌人等等体感操作。



●据日本媒体统计，任天堂的3DS于8月第2周（8~14日）降价当周的销售数量，在日本国内达到了21万4821台。任天堂从8月11日起打出N3DS主机大幅降价10000日元的策略，而销售量也交出了单周将近21.5万台的成绩，仅次于N3DS在2月份首发时所创下的单周37万台的销售成绩。另外，截至目前为止，N3DS在日本国内的销售累计数量达到了152万1326台（累计区间2月26日~8月14日）。

●LEVEL-5宣布，PS3角色扮演游戏《双重国度 白色圣灰的女王》将会于11月17日推出，售价8800日元。本作和2010年底所推出的NDS版为相同的世界观和角色构成，但画面以高分辨率赛璐珞风格3D着色法，呈



现如同手绘动画般的精美游戏画面。PS3版也会如同副标题"白色圣灰的女王"所暗示，展开和NDS版不同的故事剧情。

●游戏厂商Valve宣布，旗下知名射击游戏系列《反恐精英



（Counter-Strike）》将添加生力军，公司预计在2012年初推出最新系列作品《Counter-Strike:Global Offensive》，预计在PSN、XboxLive、Steam（PC/Mac）等平台上发行。新作将会着重在多人对战的要素上面，并会新增全新的地图、角色、武器以及全新的对战模式。该作预定于2012年初上市，并将于今年的PAX Prime游戏展中提供现场试玩。

●SEGA公布，将推出《VF》系列新作《VF5最终对决》的Xbox360/PS3家用版，预定于2012年在Xbox LIVE及PlayStation Network放出下载。《VF5最终对决》有别于2007年推出的《VF5》，是款可以单独执行的更新版本独立游戏。将会收录全新模式、格斗场地以及角色道具，并同样收录了于街机版登场的两名新角色尚红条和鹰岚。Xbox360/PS3家用版将对应在线对战模式，官方强调将提供几乎无延迟的在线对战。虽然并无锦标赛模式以及观战模式，但收录了"排行榜"以及和"敌人军团战斗"的单人模式。





游戏制作人访谈

Wii U

游戏开发者谈新主机的可能性

新的家用游戏机登场后，玩家们有着各种各样的不同反应，游戏开发者们又是怎么看待新主机的呢？



板垣伴信

新玩法在我脑中次第出现、很想将新创意传递给玩家

《忍龙》系列、《死或生》系列制作人，新作《Devil' S Third》开发中。

“终于出了！”这就是我的第一感觉。包含了不愧是任天堂才有的游戏乐趣，同时还具备能够运行高清游戏的影像处理性能。另外，由于手柄、显示屏上的多画面显示功能，在狭小的日本，也终于不用和儿女进行电视争夺战了，这在我家可是生死攸关的大事。我的工作室绝对想现在就进行游戏的开发。当然并不一定是将现在制作的《Devil' s Third》移植，我想进行各种尝试，真想把这种心情传递给玩家们。



竹内润

如何利用从玩家出得到的反馈似乎是关键！

《失落的星球》、《鬼武者》、《生化危机》系列的世界级制作人。

不愧是革新性的任天堂式的主机，虽然无数人都说过这样的话，但它的高性能还是吸引了我。新式手柄上画面的感觉、利用HDTV画面时的感觉，以及联网时的感觉，这各种感觉相对应的游戏也许是关键也不一定。希望这台多样化的游戏主机不要被新式手柄的光芒所笼罩，能够发挥出自己的特点和个性。可能是如果在价格上有战略性眼光的话，很可能会形成台风横扫的局面。



内田明理

作为“新型游戏工具”，必将普及向更广的阶层。

《心跳回忆》、《LOVE PLUS》系列制作人。《新LOVE PLUS》制作中。

任天堂的主机向来都是，“啊，竟然这么（NB）！”让人不禁惊叹。果然，这次也不例外，不知什么时候能否把3DS也当成手柄使用？然后，什么时候游戏里的人物能走出来、或者玩家走入游戏。我相信一定会有那么一天。作为全新类型的游戏工具，终有一天它一定会普吉到全世界的咖啡厅等公共娱乐场所。



名越稔洋

任天堂的主机终于在“双画面”上取得共鸣了！

《龙如》系列制作人，最新作PS3平台的《龙如OF THE END》正在热卖。

随着Wii U的出现，任天堂的所有游戏机终于在“双画面”上取得了共鸣。这点其实很重要。以家用机和掌机联动的企划，在今后一段时间内一定会增加。以此为前提，制作人应该在附加机能的企划上做出努力。另一方面，如果认为Wii培养起来的流水线经验可以延续使用的话，个人认为，HD是否会引起Wii（市场）系统的变化？这点值得关注。



巧舟

新手柄拓宽游戏玩法、也许可以创造新类型推理游戏。

《逆转裁判》系列制作人，担任企划、剧本、监督等多项职务，后担任《幽灵欺诈》、《雷顿教授VS逆转裁判》制作人。

3DS带给玩家的兴奋劲还没有过去，就公布了新主机。而且兼顾了掌机与主机的双重特点，凝聚了划时代的创意……但因为我们开发的平台一直是掌机，现在来说也是在3DS上努力，所以对我们有着很多其他的意义。NDS与3DS都很类似，但是Wii U却有着更广阔的开发空间。就拿我所擅长的推理游戏来说，主画面中显示出现场，通过手柄画面来进行搜查这种全新视点……光是想就已经十分期待了。

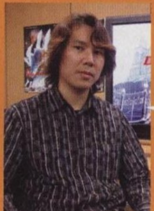


日野晃博

游戏空间上带给玩家很多乐趣、发展空间更加广阔！

Level5社长，参与了《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列等多款人气作品的制作。

从主机的新性能来看，一如既往彰显了任天堂的个性，创造了游戏方面若干新的可能性。确实从家用机的生存状况出发，即使不使用电视，也可以大家一起享受游戏带来的快乐，这点确实秉承任天堂之前的风范。到现在为止，只能在DS上实现触笔操作的《雷顿教授》系列，也可以移植到家用机也不一定。Wii U的发展空间一定很广阔，也许会影响游戏的发展未来吧。



小林裕幸

全新概念的主机、同时可能也是对制作人的战书！

参与过《生化危机4》、《战国BASARA》等游戏的制作，CAPCOM著名制作人。

6.2英寸的新手柄不仅可以触控，也有按键等传统的控制方式，而且还有很多新的功能。我觉得这就是对制作人下的战书。这众多的游戏制作人，到底会奉献出怎样精彩的游戏呢？我非常期待。不管是5个人一起玩的游戏，还是1个人玩的游戏，希望有意思的游戏能够登场。作为拥有高清画面的游戏主机，会有什么样临场感十足的大作出现呢？新主机的能力和玩法我还不是很熟悉，现在开始我会多学习的。



寺田贵信

期待含有多种要素、并能活用功能多样化手柄的游戏出现！

人气游戏《超级机器人大战》系列制作人。

从各个层面上说，这都是一款大胆、新型的主机，我认为它凝聚了迄今为止任天堂家用机和掌机上的精华理念。可以同时使用两种不同的手柄（新式手柄与Wii手柄），真想制作一款同时拥有策略模拟要素与动作要素的游戏（不仅仅是进入战斗时变成动作类型），呈献给大家。以后的游戏不会只是大家盯着显示器玩游戏这么简单，还会输出很多其他的乐趣。



鲤沼久史

活用空间的Wii U，游戏机将与家庭融为一体。

《高达无双》、《北斗无双》系列等话题作的制作人，也是3DS专用游戏《战国无双chronice》的制作人

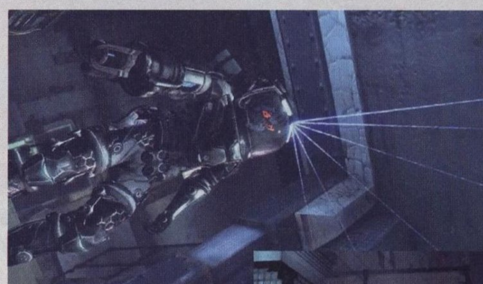
第一眼看到主机的时候也没有太多感觉，不过，手柄中的那个大画面却吓了我一跳。虽然历来任天堂的产品都是以带来惊喜著称，但是这次居然到了这种地步，可以用电视玩同事也可以用新手柄上的显示画面玩，告别电视争夺战，活用空间，让游戏机与家庭更好的融为一体。而且还可以同时利用手柄与电视的双重画面，不仅仅是协力，更有可能创造出新类型对战游戏也不一定。

BATMAN ARKHAM CITY

暗夜之蝙蝠 罪恶的终结者

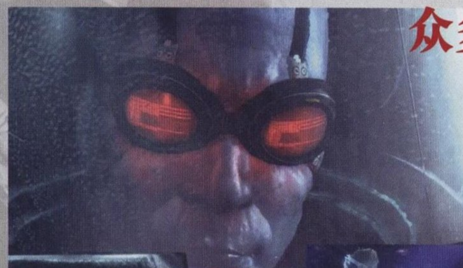
PS3 / X360	本刊译名：蝙蝠侠 阿卡姆之城		发售日未定	
	动作	Warner Bros	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	13岁以上

本作游戏的背景设定在前作故事一年之后，原本用来收容精神病患的阿卡姆疯人院已经遭到破坏，但院长昆西·夏普却成了高谭市的新市长。昆西为了将所有原属于疯人院的病患和高谭市的其他罪犯通通关在一起，而打造了阿卡姆城。此地的安全工作由一些雇佣兵负责，而监督这一切的则是著名的心理学家雨果·史崔吉。而且本作中玩家还将会控制性感的猫女进行游戏，体验另一番飞檐走壁的感觉。



急冻人登场 宿命对决

←蝙蝠侠的经典对手之一的急冻人将会在本作中登场，两人又将展开一场宿命的对决。



众多反派角色 一一登场

←在本作游戏中将会有更多蝙蝠侠的老对手登场，等待着玩家们前去挑战。

→蝙蝠侠是正义的化身，有邪恶的地方就会有他的身影出现。

出色的身手

→蝙蝠侠虽然是一个普通的人类，但是却有着常人无法拥有的出色本领。

高科技装备

←蝙蝠侠另一特点就是身上各种各样的高科技装备。



→在夜晚的城市里总有只蝙蝠在空中飞翔，保护这座城市的安全。

黑暗骑士降临





平民超级英雄

←和有超能力的超级英雄不同，蝙蝠侠是个普通的人类。



MAX ANARCHY マックスアナーキー

PS3	本刊译名：极度混乱		2012年1月预定	
X360	动作	SEGA	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1~4人	分辨率未定	审查预定

由稻叶敦志担任制作人，Platinum Games制作的乱战格斗游戏《极度混乱》将与2012年发售。游戏中为玩家准备了“殊死战”、“求生战”等多样化游戏模式。在殊死战中，场景会出现多名NPC与复数玩家进行混战。而求生战中，需要最多三名玩家一同对抗袭来的变异怪兽。在规定时间内完成，才能进入下一回合。游戏中还将收录类似球类运动的特殊模式，将展开一场热闹的另类冒险。

智能机械人重拳出击

←卡尔达之前在战争中因故阵亡，被好友送到生化医院后才将记忆移植。



粗口性感火焰拳

→巴隆手腕上缠绕着灼热的火焰，口中还经常爆出粗口。体型和实力同时压制对手。

←卡尔达的攻击动作和量产型无人兵器加哥尔相同，装备可旋转的生化手臂，强化近战能力。

近身旋转攻击

酷劲帅哥登场

→酷劲帅哥欧哈鲁特登场，他的实力同样不可小视。



←欧蛤鲁特借由改变出力，可从手脚中展开可自由伸缩的阳电子刀刃，威力同样强劲。

阳电子刀刃斩

卡尔达

年龄：28岁
身高：2.6M
体重：1210KG
分类：高智能机械人
武器：龙卷风铁头

雷欧哈鲁特 维特力欧

年龄：25岁
身高：2.04M
体重：164KG
分类：生化人
武器：阳电子刀



布拉卡 巴隆

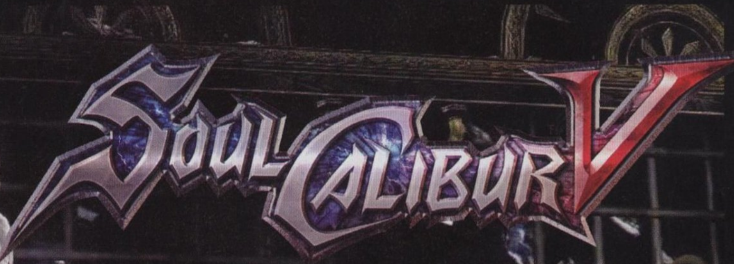
年龄：37岁
身高：2.05M
体重：256KG
分类：生化人
武器：超级性感火焰拳



极度混乱展开多人战斗



正与邪的对决



PS3	本刊译名：灵魂能力5			2012年预定
X360	剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

本作是全系列累计销售超过一千万套的《灵魂能力》最新作，以前作17年后的时空为背景，由新登场的青年剑士派卓克罗斯担任主角，许多以往熟悉的角色也会再度登场，新旧角色齐聚一堂，展开全新的灵剑与邪剑之间永恒对抗之战。本作还加入了“致命刀锋”与“快速移动”等全新的战斗系统，使得战斗更加具有挑战性，游戏预定将于明年年内发售，喜欢这款游戏的玩家们还是耐心等待吧。

御剑平四郎

年龄：46岁
出身：日本 備前
身高：173公分
体重：74公斤
生日：6月8日
血型：AB型
武器：日本刀
流派：真 天赋古碎流
家族：父母以及兄弟全部病死

巫毒Voldo

年龄：前作时50岁
出身：ナポリ王国
身高：183公分
体重：84公斤
生日：8月25日
血型：A型
武器：三头手刀
流派：自己独创的流派
家族：父母两人加入到了鬼籍
兄弟四人全部在战争中死亡



圆刃的暗杀者 重装上阵

←蒂拉在前一作中就已经登场了，她使用的圆形刀刃让人记忆深刻。

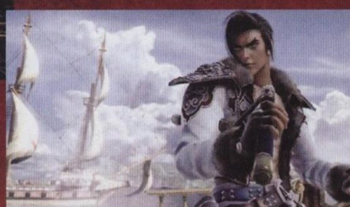


同类游戏的典范

作为目前游戏界仅有的刀剑格斗游戏之一，本系列人气一直很高。

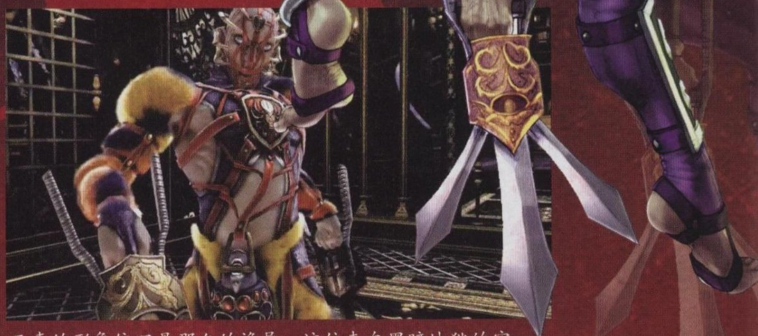


↑从目前的情报来看本次游戏对打斗的效果渲染比以往更加的华丽。

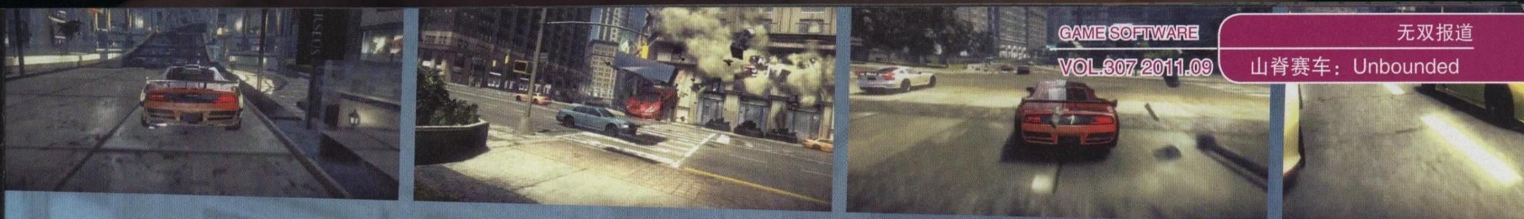


有关人物建模

前作大受好评的自定义角色系统不知道在本作会不会继续发扬光大。



巫毒的形象依旧是那么的诡异，这位来自黑暗地狱的守卫者在本作中又将会有怎样的表现呢？





狂飙与激情

PS3	本刊译名：山脊赛车：Unbounded			2012年预定
	竞速	NBGI	价格未定	美版
X360	蓝光/DVD	未定	720P	审查预定

NamcoBandaiGamesAmerica所推出的系列新作《山脊赛车：Unbounded》，将由开发过《极限赛车》、《经典越野赛》等系列游戏的Bugber Entertainment负责开发。游戏中将会以“爽快”、“狂野”的街头飙车为游戏中的重点内容，玩家驾驶赛车在城市内狂飙以及与对手激烈碰撞，不受控制的竞速快感是也是本作的主题之一。在游戏中，仍然可以看到系列赛车女郎永濑丽子的出现。

必有飞车掠过 于安逸街市



激烈的对抗 极速狂飙



←在本作中，被撞毁的车辆经常会燃起大火，从自己的车前翻滚而过。

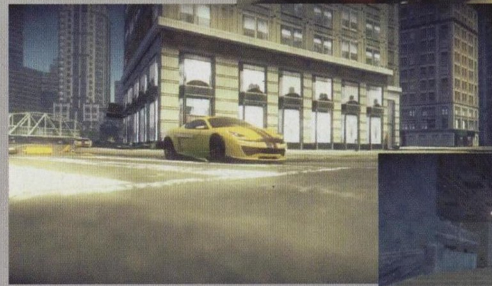
激烈的追逐



→在狭窄的地方飙车追逐，正好可以利用地形在这里将对手撞毁。



→游戏中飙车场面极其紧张，飞驰前行的同时。不仅要注意前方的道路，还要躲避对手的撞击。



←游戏时速度感极强，这一秒出现眼前的赛车，下一秒早已飞驰不见。

大魄力冲撞



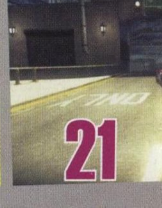
←本作中可以通过不同的行进路线去飙车，有些路段的前方往往需要破门而出。



→在走捷径特殊通道时，光影画面的表现极佳。赛车下一秒就将破门而出。







UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

神作即将降临！

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域3 德雷克的骗局		2011年11月1日	
	动作射击	Naughty Dog	59.99美元	英语
	蓝光	多人	分辨率未定	13岁以上

本作是全球销售超过800万套的《神秘海域》系列最新作，叙述主角德雷克与搭档苏利文前往阿拉伯半岛的鲁布哈利沙漠，探索失落古城「沙海的亚特兰提斯」的冒险。这次放出的全新影像中我们可以看到德雷克秘密潜入到了一架飞机之中，但是却不幸被敌人发现，随即展开了一场惊心动魄的高空战斗，本作游戏将于今年的11月1日发售，这款游戏注定又是一个拿奖拿到手软的超级神作。

代入感依旧 无以伦比

←这里突然发生的爆炸代入感十足，如此制作手法在前作中也曾出现过。

生死的一瞬 惊心动魄

→德雷克总是能遇到这样那样的危机，而每一次都可以化险为夷。

←掉出飞机的德雷克最终抓住了救命的保护网，再次虎口脱险。

→最后成功搭上飞机最关键的还是美女记者埃琳娜的帮助，驾驶吉普车这段真的是非常刺激。

千钧一发 成功潜入

←其实这次算不上是潜入，因为在这之前敌人就已经发现了德雷克。

近身格斗技 一击致命

→相比主角而言敌人实在是太不禁打了。

顶级游戏 顶级画面

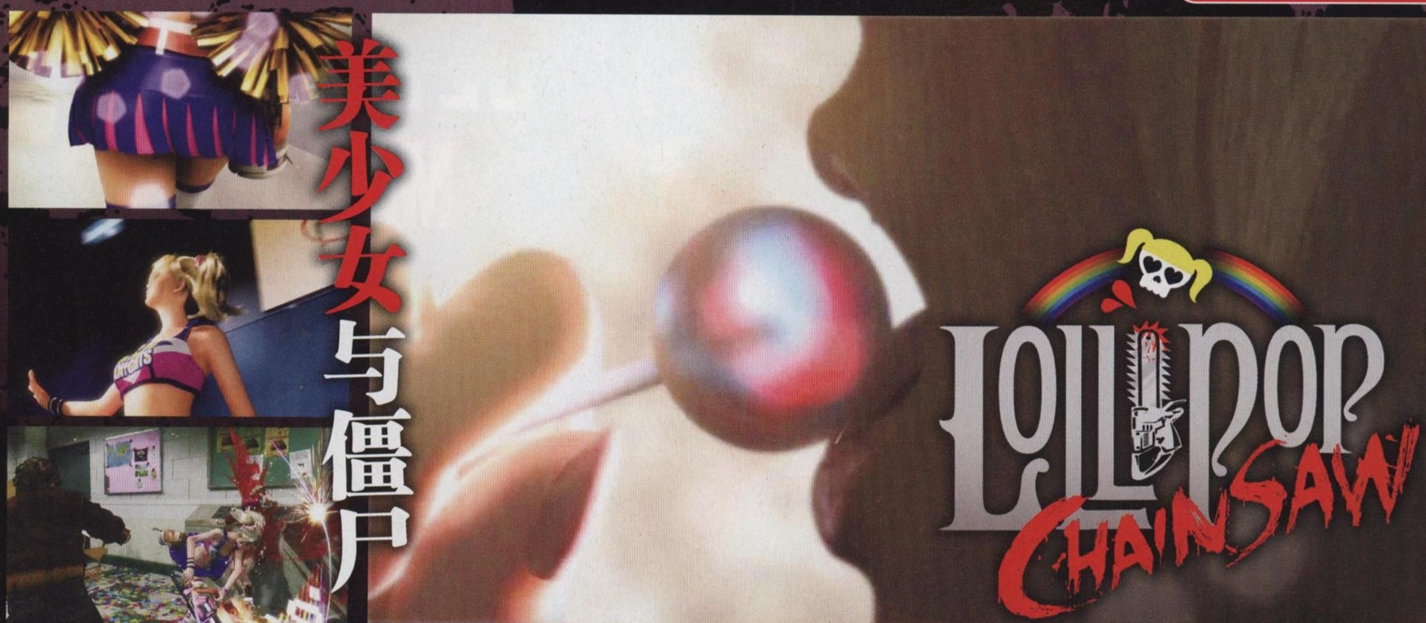
←这个远景再次让我们感慨顽皮狗的制作实力。

反复游走于 死亡的边缘

→这就是传说中永远死不了的主角德雷克。

次时代巅峰 敬请期待！

美少女与僵尸



PS3 / X360	本刊译名：电锯甜心		2012年预定	
	动作	角川Games	售价未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是由曾经制作了《英雄不再》、《暗影罪罚》等游戏的Grasshopper Manufacture知名制作人须田刚一领军制作，融合了青春洋溢的可爱啦啦队美少女与血腥残暴的可怕杀人僵尸这两种截然不同风格于一身的独特动作游戏，让玩家可以一边欣赏美女的同时杀个痛快，体验美丽与血腥合二为一的游戏感受，游戏预计将于明年上市，感兴趣的玩家可以关注杂志对本作的后续相关报道。



僵尸版无双

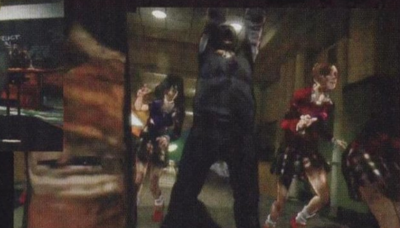
↓现在什么游戏都喜欢弄点僵尸成分，本作砍杀僵尸的场景怎么看都感觉有点无双游戏的气息。



丧尸蜂拥而至

↑看着大量僵尸朝自己扑来，此刻你感觉到一丝害怕吗？





→游戏中僵尸种类很多，一些未成年的小孩都变成了僵尸。

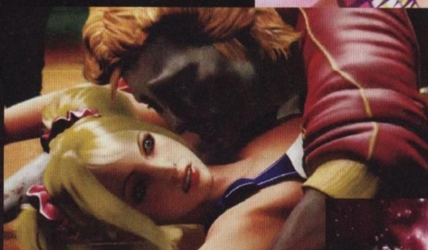


电锯所到之处 敌人片甲不留



拉拉队登场！

→因为主角是啦啦队的一员，所有游戏中她会经常做出一些啦啦队的动作。

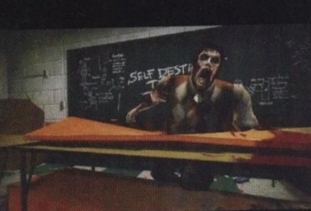
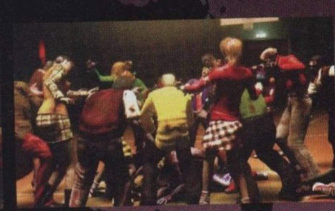


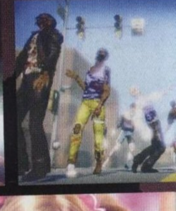
←看这样子游戏中主角还有被推倒压身的经历，各位怪蜀黍们快点进行脑内补完吧。



让我们战个痛快

→本作看上去打斗手感还是比较爽快的，至于最终结果究竟怎样只能等游戏发售之后才能揭晓谜底了。






漫画英雄再临



PS3 / X360	本刊译名：终极漫画英雄VS卡普空3		2011年11月预定
格斗对战	CAPCOM	39.99美元	美版
蓝光/DVD	1——2人	分辨率未定	审查预定

结合美国MARVEL漫画与日本CAPCOM游戏题材的本作，是系列新作《Marvel VS Capcom3》的加强版。游戏完整承袭前作内容，并追加了十二名新的参战角色和八个对战关卡。调整了游戏平衡度和强化线上模式，也成为加强版新的亮点。游戏中MARVEL阵营新出场人物为：奇异博士、恶魔战警、瓦诺、火箭浣熊、鹰眼和铁拳侠。CAPCOM阵营也派出：飞龙、红恶魔、维吉尔、成步堂龙一和追踪者等等。

追踪者
生化危机3

《生化危机》系列中的追踪者，在本作中生化触手配合火箭筒攻击十分强劲。必杀发动后变异成为巨大的生化体，能给对手造成巨大伤害。



逆转局势的华丽变身



←奇异博士光芒笼罩全身是变身的前兆，对手要小心了。



→追击者对钢铁侠使出生化触手攻击，不仅攻击距离远，范围大。伤血也不可小视。

生化追兵现身



←追踪者将对手高高举起，接下来等待他的将是什么呢？

光芒阵必杀出



→奇异博士必杀发动时对手脚下会出现黄色光芒阵，被束缚的对手下一秒将消散于冲击之中。



奇异博士
复仇者联盟

MARVEL漫画系列的奇异博士在本作实力强劲，令人眼花缭乱的一系列攻击配合快速的移动。再加上魔法阵般的必杀攻击，使对手很难回避。

终焉……战争机器终极之战



GEARS OF WAR 3

XBOX 360 X360	本刊译名：战争机器3		2011年9月20日	
	射击	Microsoft	59.99美元	美版
	DVD	1~4人	分辨率未定	17岁以上

本作是《战争机器》系列第三部完结之作，玩家在游戏中将再度扮演D小队队长马可斯菲丽。在人类最后城市沦陷后18个月再次对抗兽族大军，仅存的人类被虫族重重围困。在失去根据地且腹背受敌的情况下，马可斯一行人要在分秒必争的同时，将人类从灭亡的边缘拯救出来。体验希望、生存与兄弟情义是本作的主体。“持久战2.0”模式和“兽族”模式的加入也另游戏增色不少，而在合作模式中玩家还可以控制女性角色安娜。

神秘飞虫机械展翅于空际



拯救生存战D队上演



肩并肩的战斗

→本作中和队友一起参战，在危机时刻队友将挺身而出。



←从不明生物中跳出的怪物外形巨大，实力同样很强。





→从地底出现的爬虫类怪物出现在D小队面前，它会时不时钻入地下用像蜘蛛一样的利爪攻击玩家。

巾帼不让须眉 华丽的变身

→拥有了奇异的飞虫装甲，下一秒将翱翔天际。





←看着变身后飞翔于天际的美女，几位勇猛的D小队男士也只有呆呆的愣在原地，一同抬头观望。

→在起身的同时，远处的房屋早已燃起火焰队友们已经投入战斗。





激光远程灭守备

←利用超远程激光武器瞄准远方守备的敌人，可以在战场将其无声射杀。





伊吹

与其他几位同时公布了搭档的角色不同，制作人小野义德这次并没有直接宣布伊吹的搭档，而是抖了一个包袱，“伊吹的搭档一定会出人预料，而且并非出自《街霸》”。

忍者无敌

PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳		2012年	
	格斗	CAPCOM	价格未定	日语
	蓝光/DVD	人数未定	分辨率未定	审查预定

日前，《街霸X铁拳》的制作人小野义德先生公布了关于这款游戏的最新消息。其中最引人关注的是公布了4位游戏角色，分别是《街霸》中的雨果（Hugo）与伊吹（Ibuki），《铁拳》中的雷文（Raven）与熊（Kuma）。根据剧情需要，游戏中为每个角色都进行了官方配对，目前已经透露的正式搭档有三位（雨果、雷文、熊），下面将进行详细介绍。不过，并非一定按照官方的配对组合进行战斗，也可以根据玩家的喜好自由配对。


↑街霸标志性人物隆，一直都是格斗爱好者的关注焦点。

↓两个女角色之间的对决，赏心悦目、极为养眼



小野义德最新访谈



——请问《街霸X铁拳》的PSVita版目前开发进度是多少呢？

小野：因为《街霸X铁拳》的PSVita版并不是单纯的移植，制作团队希望制作出只有PSVita才有的内容，先前制作团队已经与SCE的PSVita团队合作，测试与PS3连动之类的构想，目前已经获得很多新的点子，希望最后能制作出让玩家不觉得只是单纯移植的内容。

——能否谈谈《恶名昭彰（inFAMOUSE）》客串角色柯尔（Cole）的制作过程？

小野：当初我第一眼看到以放电来攻击的柯尔时，脑袋中第一个浮现的念头是“这根本是抄袭《街霸2》的布兰卡嘛！”。后来拜访美国索尼计算机娱乐（SCEA）时，有安排访问《恶名昭彰》的开发团队SuckerPunchProductions，当我半开玩笑地提到这点时，对方非常认真地向我解释柯尔的由来，让我觉得很不好意思，因此后来在制作《街霸X铁拳》时就想说要把柯尔加进来。

刚开始开发时我们采用的是第1代《恶名昭彰》的柯尔设定，不过角色都已经制作好大半时，SuckerPunchProductions才通知说他们已经在开发第2代《恶名昭彰2》了，而且第2代中还替柯尔添增了武器，最后我们只好整个大改，依照第2代的设定来设计包含武器的动作招式。

——有许多玩家希望加入《街霸ZERO3》的神月花梨，不知道后续是否有这个计划？

小野：其实在Twitter上也有狂热玩家一天到晚都在嚷嚷着要我加入花梨（かりん），烦人的程度几乎已经和跟踪狂没两样了（笑）。我也很想让花梨登场，不过因为卡琳当初是与漫画家合作设计的，在著作权上还有一些问题尚待理清，目前正在进行中，但后续动作还无法确定。

——《街霸X铁拳》是如何兼顾两系列的平衡度呢？

小野：简化指令输入的负担是一大目标，另外就是挖掘两系列的特色加以融合，例如《铁拳》着重的是积极进攻与连续技施展，而《街霸》着重的是等待对手出招再加以应对，因此游戏中透过交互猛攻来重现带有《铁拳》感觉的连续技，不过在进攻途中随时都可以中断取消接“取消交换（CancelChange)”等其它招式，这部分的设计就带有《街霸》感觉。

——怎么会想到要加入猛毒这个角色？先前影片中现身的哈格、寇迪与凯是否也会登场呢？

小野：去年《街霸X铁拳》发表之后，欧美玩家就强烈呼吁希望能加入猛毒。日本或台湾的玩家对这个角色的加入可能会觉得有些莫名其妙，不过CAPCOM在美国与欧洲的分公司都收到当地玩家强烈希望加入猛毒的意见，大家甚至

霸气外露

雨果

猛男雨果的正式搭档是猛毒（Poison），根据已经公布的视频，雨果的近身摔投技十分丰富、令人眼花缭乱，不愧是一位气场强大的重量级选手，在场上的压迫感十足。



雷文

雷文的正是搭档是吉光（Yoshimitsu）。一个西方风格的忍者，另一个是东方特摄风格的忍者，忍者组合颇为有趣。另外，根据图片资料，雷文的下段攻击给人的印象深刻。



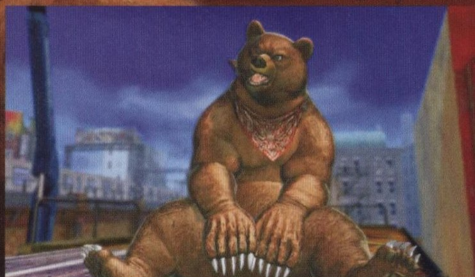
熊

熊的正式搭档是保罗，不过制作人只是给予了暗示，并没有亲口透露。熊的超必杀技“红返”可以将敌人撅到自己的屁股底下，放屁熏他，给人以相当伤害。



←猛毒与雨果的交互必杀技，重新演绎了“美女与野兽”带给人们的视觉震撼



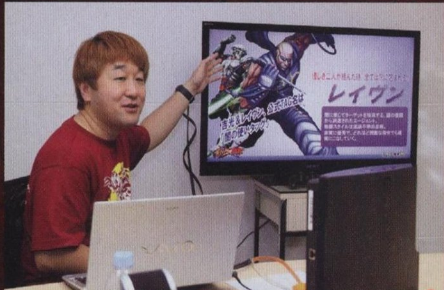


交互超必杀技

→在与搭档一起彰显威力的交互必杀技中，达尔西姆发动时，身体撑满整个屏幕。

向制作团队表示猛毒理所当然应该要加入。因此先前在圣地亚哥Comic-Con动漫大会中正式发表猛毒参战的时候，现场玩家的反应非常热烈。

至于哈格、寇迪与凯这3位《街头快打》的主角，在此很遗憾的公布已经确定不会登场，不过如果玩家放游戏光盘进主机的时候灌注强烈的意念，也许他们真的会跑出来也说不定（笑）。



其实这次《街霸X铁拳》的制作完全是依照玩家的期望来进行。像之前在E3展中展出的试玩版本，就有玩家反应血量表不容易观看，因此这次Gamescom游戏展中展出的版本就已经针对这部分进行修正。另外像这次Gamescom宣传影片中隆与肯施展交互猛攻时一左一右以波动拳连续轰击的场面，也是玩家反应希望看到的，在此也希望台湾玩家也能踊跃提供自己的意见。

——那么游戏中是否有反应各地区玩家不同的需求呢？

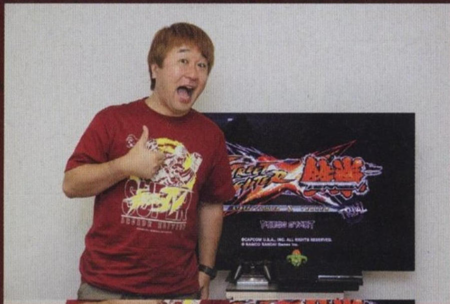
小野：这部分一样会在9月东京电玩展的时候发表（笑）。在《街霸X铁拳》的制作过程中，制作团队的确感受到各地区玩家不同的喜好与需求，因为游戏是以希望大家能一同参与的“庆典”为概念来制作，因此会尽量将各地区玩家的需求纳入，不论是日本、台湾或香港皆然。

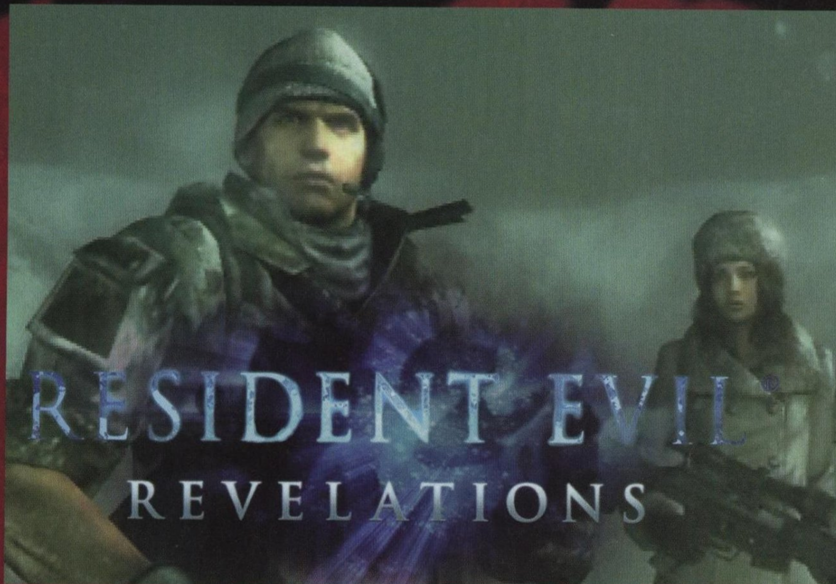
——在日前举办的Comic-Con动漫大会中，您与原田先生合作拍摄了一部“小野vs.原田”的搞笑对决影片，播出后获得极大的回响，当初是怎么会想到要拍摄这样的影片呢？

小野：其实去年Comic-Con动漫大会中我与原田就搞过“小野vs.原田”的企划，今年刚好是上次企划的一周年纪念，所以才会想说搞些更有趣的，不要只是比格斗游戏这种普通的。

之所以会搞成没有台词的哑剧，是因为原田觉得应该要像格斗游戏那样不发一言，为了要在不说话的状况下让大家感受到欢乐的气氛，因此选择透过肢体动作演出的哑剧方式呈现。

小野：当初拍这部影片纯粹只是觉得好玩，没想到后来日本经济新闻社访问CAPCOM与NAMCOBANDAIGames双方的老板时，居然问了我们家老板关于这部影片的事，老板回公司后就质问我平常是不是都像这样乱花公司的钱（笑）。





新生化危机勃发





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生活危机 启示录		2012年初预定	
	恐怖生存动作	CAPCOM	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由CAPCOM制作开发中的《生化危机》系列3DS最新作《生化危机 启示录》，于前日的科隆电玩展公布了新的宣传篇和新角色情报。作为为3DS全新打造的原创新作，本作故事叙述的是2003年伞公司被消灭后，持续投身全球各地生化恐怖危机的BSAA探员吉尔，收到同僚克里斯失踪的消息，与新搭档帕克前往地中海某处调查，深入事件背后的秘密。本次为大家带来的是新人物克里斯和杰西卡的介绍。



二人组队所向无敌

←杰西卡和克里斯组队，二人在冰天雪地进行搜查。

坠毁的失事飞机

→二人发现在冰山坠落的飞机，充满了事件的味道。



恐怖丧尸犬一枪爆头

←久违的丧尸犬敌人老朋友。



调查失事飞机发现新线索

→通过调查失事飞机的内部情报，二人发现的线索又将把她们指引向哪里呢？

克里斯·雷德菲尔德

制药企业联盟设立的NGO，BSAA的创设成员之一。某洋馆事件的幸存者，现在勇于面对着新的生化危机。

恐怖分子集团 维鲁特罗

谜之恐怖分子集团。作为过去发生的某事件的主谋组织，在世界范围内恶名昭彰。成员全部用防毒面具挡住脸是最大的特征。

杰西卡·谢拉瓦德

本次作战中克里斯的搭档。BSAA入队之前与帕克·卢恰尼属于同一组织的成员。装备来福枪，战斗力比看上去要高，可以期待她的远程支援。

→3DS的表现力描绘出的美妙风景。





完全与现实联动



PS VITA PSV	本刊译名：小小大星球		2012年	
	动作冒险	SCE	价格未定	英语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

虽然还没有公布PSV平台《小小大星球》的确切发售日期，但是，目前已经放出了一段与之相关的视频欣赏，从中可以看出，本作在与现实互动方面给人留下了深刻印象，利用掌机的照相机和触控功能，可以将现实中的景物剪辑、复制到游戏中作为道具使用。另外，本作还可以将战果及游戏成就通过网络和伙伴们分享，强调游戏的互动性。因为PSV还没有面世，具体的操作方法和游戏质量如何还需一定时间才能真正解明。

看似无头绪 其实不然

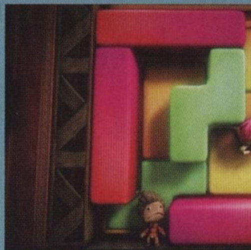


←游戏画面中到处都给玩家以强烈的视觉冲击，让人颇有点摸不着头脑。

新手表担心

→虽然使用了多种高科技令人眼花缭乱，但到处都有贴心提示。

偶遇出火花



←虽然是动脑为主的益智动作游戏，但本作的剧情……嘛。

小游戏亦出色 绿叶衬红花



→小游戏作为通用的休闲手段也在本作中大量出场，而且质量颇为不凡。

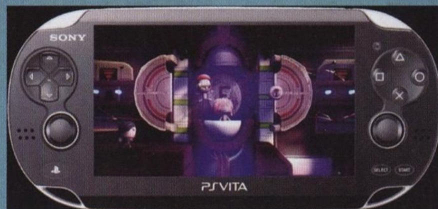
想象无极限 完美的教科书



与现实联动 惊喜连连



→使用随机附带的照相功能，稍加修剪，就可以将照片放到游戏中使用。







《小小大星球》原本就是充分利用主机机能、灵活运用特殊附加功能，促进玩家绽放想象力的一款游戏。PSV的机能可谓是超级强大，横竖玩、正反触控、照相、联网、双摇杆，未来不敢想象啊。

唯宅方能救世界

Robotics;Notes

「CHAOS;HEAD」「STEINS;GATE」に続く科学ADVシリーズ第3弾！

ロボティクス・ノーツ

>As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.

Story

2019年的近未来，由于安装Phondroid OS的俗称“口袋本”的数字终端的普及，扩张现实变得触手可及。中央种子岛高校“机器人研究部”面临着废部的危机。仅有的两名部员中的一人，八汐海翔对“机研部”毫不感兴趣，一味对机器人格斗游戏着迷中。鲁莽的废柴部长濑乃宫秋穗则以“制造巨大机器人”为目标，为避免废部而奋斗中。而某天海翔发现了一篇记载着席卷世界阴谋的“君岛报告”……

PS3 / X360	本刊译名：机器人工学笔记			2012年春预定
	扩张科学ADV	5pb./Nitroplus	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

以《混沌脑》《命运石之门》系列闻名的5pb.与Nitroplus合作科学系列，如今又公布了最新作的消息。以前作《命运石之门》世界线变动率1.048596%时间轴上的2019为舞台，少男少女的技术宅们再一次展开了围绕拯救世界命运的冒险。由5pb.的社长志仓千代丸负责企划、原作以及音乐担当的本作，相信一定又会为我们带来一款旷世的力作！敬请期待2012年春，神作的降临吧。



口袋笔记本现实扩张

←采用平板电脑的新系统，可以说是前作手机的进化，2019年科技的力量。



全新3D表现

←本作中的立绘将采用3DCG表现，作为系列的最初尝试，着实令人期待。

短文投稿网站

→类似推特、微博的场所，可以和角色进行交流。



更自然地活动

←3D人物表现更为自然，充满现实感的对话。



←采用扩张现实技术，口袋本能够实现各种各样的功能，包括格斗游戏的控制器也可胜任。

→通过摄像头在屏幕上显示画面内人物、建筑的各种信息情报，正所谓近未来的高科技。

屏内获得各种情报

人物介绍



八汐海翔 声 木村良平

中央种子岛高校3年生，机器人研究部所属。机器人格斗游戏《机战基尔巴拉ONLINE》的死忠，重度的格斗游戏宅。现在全国排名第5。



神代弗拉乌 声 名家佳织

阴沉的性格，口气恶劣。家里蹲死宅，常用一些淘汰的网络用语。实际上是天才的程序师，《基尔巴拉》的编程人员之一。



日高昴 声 细谷佳正

冷酷强气的中央种子岛高校2年生。熟知机器人工学，自信过剩而处处看不起他人。女生中人气很高，不过由于禁欲思想而不是很习惯。



濑乃宫秋穗 声 南条爱乃

机器人研究部的部长，海翔的青梅竹马。开朗愉快的性格，不着调这点算是白璧微瑕。姐姐是创部者的毕业生。目标制造巨大机器人。



大德纯名 声 德井青空

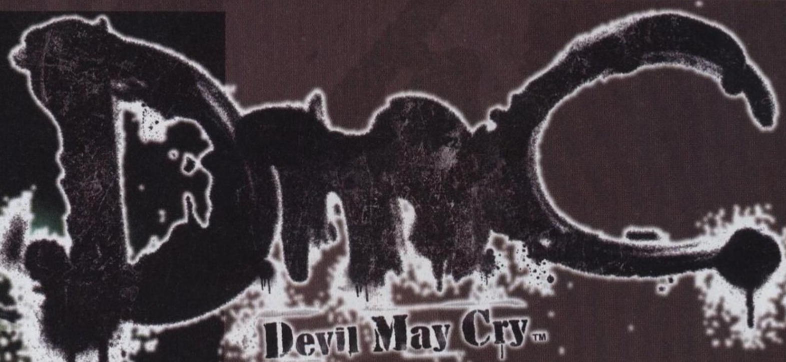
中央种子岛高校3年生。小动物系空手道少女。弱气经常泪目，不过却是照顾一家族的好孩子。虽然努力，不过由于性格问题空手道完全不行。



爱理 声 钉宫理惠

清楚可怜，带有种朦胧虚幻感觉的沉稳少女。平时是礼仪端庄的无邪少女，然而经常性格大变无表情。和君岛报告有深刻的关系。





恶魔天使混血 但丁也会哭



猎天使但丁老弟还是恶魔猎人？

PS3 / X360	本刊译名：恶魔猎人		发售日未定	
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

继去年TGS和今年E3上CAPCOM公布了本作《DmC》的消息以来，颓废版的年轻但丁造型一直遭到各方声音的批判。如今到了德国科隆电玩展，制作方似乎终于受不住压力多少改变了但丁吊儿郎当的颓废样，体格上略显魁梧的新造型，略剪短发后之前的痞子气也略微收敛。被众多天使围绕的场景似乎更有了那么一点大哥气。不过在我们看到对制作人的采访时一起都明白了……原来他丫也换发型了。



华丽空战

→空中战斗似乎是本作的一大重点的样子。



傲人身材你能拥有

←从这个角度可以明显看出但丁这次增肥成功，体能训练效果显著？



斩与夺就是本作重点？

←虽然之前一直如此认为，不过仅从公布的视频来看也不尽然？



斩与射依然交替如旧

→双枪的招牌一直不倒，视频中出现了多种熟悉的动作。



→目前公布的情报中但丁使用巨大镰刀的场景似乎是最多的，是否制作人对镰刀有着特别的感情呢？

天使巨镰？Or恶魔血镰？

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

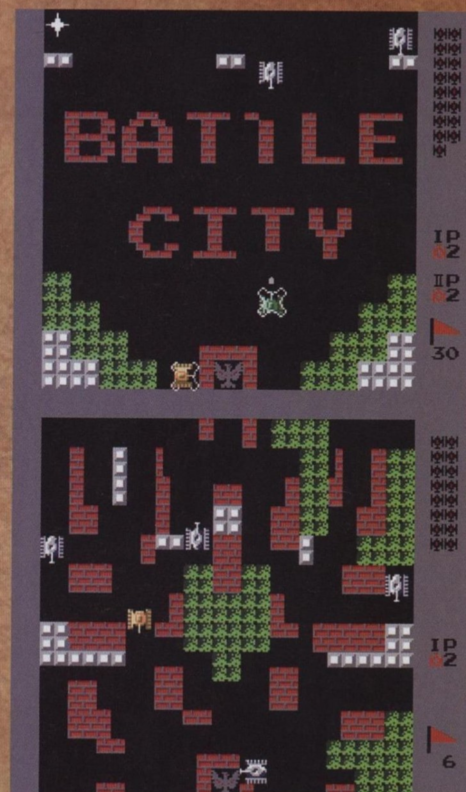
DR.SINCE 1994

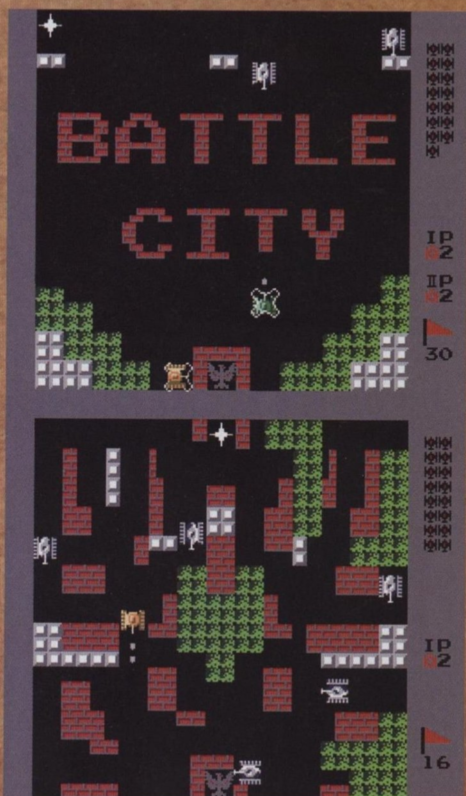
Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

电软官方博客
http://blog.sina.com.cn/drgame

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、开学倒计时啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn





眼力大考验：以上两张图片中有十处不同，考验读者眼力的时候到了！

闯家成员交友录

姓名：奕生仪世（陈奕龙） 性别：男 年龄：13
QQ：923567036 地址：广东省河源市紫金县
自我介绍：爱彭洁仪（宇多田乱入：这么直接？！）

姓名：张超伟 性别：男 年龄：22
QQ：702380306 地址：新疆哈密
自我介绍：暂无

姓名：郑孝锐 性别：男 年龄：14岁
QQ：741629395
地址：山东莱芜市钢城九龙家园
自我介绍：我是一个对游戏有点了解又想交朋友的人

姓名：陈佳伟 性别：男 年龄：21
QQ：953020997 地址：上海金山区品巷镇
自我介绍：最近忙得无所事事

姓名:肯钦龙典 性别：男 年龄16
手机:13628989923 地址:西藏拉萨

姓名：前田庆次 性别：男 年龄：31岁
电话：13752266830 地址：天津东丽开发区
自我介绍：我想要女朋友……

姓名：小无 性别：男 年龄：14岁
QQ：648056273 地址：云南大理永平
自我介绍：DOTA、DNF、ACG

姓名：王思语 性别：女 年龄：15岁
QQ：330371077 地址：河北承德
自我介绍：口袋太鼓控

姓名：谢锐 性别：男 年龄：16
QQ：1486774793 地址：甘肃兰州
自我介绍：暂无

姓名：波列斯拉夫斯基 性别：男 年龄：26
QQ：29083947 地址：北京
自我介绍：大拿（宇多田再次乱入：方言？！）



信件相关情报：画得花里胡哨的过期中奖信封+一封长信

301期电软让我等了足足20天，（平时一般15天），拿到这期后，我上DR官方博客，悲剧地看见了——电软302期发售的封面是如龙终章的四位汉子（么么么），俺该淡定还是该发飙呢？该怪邮局呢还是该怪上帝呢？！太悲催了！邮局本来就龟速，江西北部还发大水！某汁叔就不说了，您寄来的那张“马赛克君你好大叔邪恶光波攻击、少年啊我正注视着你……”的明信片充分让鄙人感受到你的邪恶……（马赛克也别露出来么！您双手放前在干啥呢？！）

沛爷，再次鄙人想说一下，对于您上次说“当年要坚持下来就不是胖子了……”本人感到无奈，（据报导，人到中年尤其是快40，困扰就是发福和发线向后移，俺爹也是30多就悲剧了，所以没有史泰龙、施瓦辛格那种硬汉精神是很难减的）那就优势主攻吧！多按快门多用KEN，手指肌肉总有一天会比腹肌发达的。

对于赤银俺最大的困扰是“赤银是爷们还是纯爷们”看赤银的头像没看出像女滴，可其一句“话说老娘专栏什么时候……”（您要干啥？！不会是要学习“佐藤佳代”么？！）PS：极度怀疑某白银就是赤银……

肥皂一直被当作“布景”，上回终于露了一回脸（五道杠），可你说要把吕布的X打出来，俺十分不乐意，为毛？！别问，没听说消费者是上帝么？……应该让我先扁，扁完再像乐高积木一般把它给拼回去，再和你扁，直至其拼不回来为止，同意么？同意就握爪。

宇多啊~你也有今天！（略显腹黑）小驯鹿一来就降RP，不得不卖游戏，那位“ATM”飘太远了吧！？人品啊~最近玩《FF纷争012》，喜用YUNA，寻思着——“你能不能穿和服把小熊换成手杖？！”

莫邪，不是我到底想怎样，是你到底想怎样啊啊啊啊，本人已经用了很多方法争取让您升“人气”，奈何您还是“布景”的命啊~每次看见的都是“楼上的XXX”不闹你了，闹了也有点白搭，握爪~

最后，不许拖稿！一拖稿我又要等死了，谁拖稿我保证召贞子姐，从他的游戏机里爬出来，召唤美美子妹妹从他手机里爬……从他镜子里爬出来，（汁儿叔小样还给我念咒~）最后：俺的诅咒：谁要拖稿我不诅咒他吃泡面没调料，我也不诅咒他家挂X，谁拖稿谁玩游戏拿不到白金！

——江西贵州 “极度怨念的”桐生越马


猴子：我到现在一个白金都没拿过，不过我现在也从不拖稿。


蔬菜汁：啊，小子你戳到楼下小辫子的痛处了，我估计你会收到来历不明的诅咒电波的。


小沛：打你哦！什么40发福发线后移！乱讲，怎么可能，洒家才刚刚30岁，天生略胖、头发略少而已，【碎碎念碎碎念】。


赤银：性别是神马可以吃么？老娘的性别就是赤银，仅此而已。我拖稿了，求贞子姐。


小紫：编辑部就宇多田一个人是奖杯达人，而且据我所知他从来都没拖过稿哦~


宇多田：我也只是卖了一些自己认为没什么收藏价值的游戏，另外小熊是咱的象征，怎么能说换就换呢，再说我又不是女人！！！


莫邪：少年，你这样写到底是想搞哪样啊？差不多一点，为什么我要在最底层啊！

这年头，也就猫叔、俊介最让人开心。



- 《生化危机佣兵3D》还没完美，宇多田也不怎么玩了，这游戏实在太熬人。我前4大关的所有小关卡已经用所有人都SS一遍了，接下来本来打算继续攻克第5大关，但实在没心情。好在游戏淡季快过去了，9月份无数的高清复刻绝对够我玩好一阵子的。
- 东京电玩展也快到了，希望猛料多一点，很长时间没激动过了。
- 某日，赤银找了段视频给大家看，是某孙子唱的什么“四渡赤水”之类，很提神。
- 在我不懈的努力下，编辑部已经形成每天打《街霸4》的好习惯，只不过他们经常拿这个来赌冰棍儿玩，我极度怀疑他们玩游戏的动机……
- 说来惭愧，我直到8月中旬才去电影院看了《变形金刚3》，主要是票不好买。精彩是没得说了，新女主角除了脸之外，任何方面都不输从前！
- 近期关注除游戏外焦点：中华慈善总会、利比亚局势、俊介。



信件相关情报：QQ邮箱

这期电软拿到的很晚，听说是因为印刷厂失火了，先默哀一下……

这期看到了小熊的专栏，发现菜汁叔你果然很受呢，真的像杆儿一样，要多吃点（ms没少吃是么……）……还有那么的喜欢小狗小猫，咱也是呢，总之好感度瞬间UP，小熊的各种曝要继续啊！最近我竟然开始怀旧了，搞了台GBM玩起了人生接触的第一个电子游戏-口袋妖怪蓝宝石（好吧，其实只是我在贴吧时发现我竟然把自己玩的第一款口袋的要素都忘记了才决定重温的……）顺便还下了不少老游戏，不过基本没有玩的时间……泪目

最后对肥皂的离去表示默惋惜，要多回家看看啊。

对小紫的加入表示欢迎，话说记得几期之前乃还是读者呢，几期之后就升为了编辑，各种羡慕，加油啊！

——山东淄博 口袋飞仔


猴子：GBA是好机器啊，我打算下个月买一台改造过背光的（不是SP）重温一下。


蔬菜汁：【瞪】，我看过你的照片，四眼仔，信不信我把你照片放裤衩里放P崩你一个礼拜？


小沛：少年，看来你对楼上的后背发生了某种别样情结啊，勇敢的对他说吧。


赤银：代替肥皂说一句，口袋飞仔是个好同志。所谓聚散终有时，但求长相念矣。


小紫：谢谢口袋同学支持，我会继续加油的~你也要继续支持我们杂志哦！


宇多田：看来我那期的专栏受到了读者的一致好评啊，咱没白冒风险，以后有机会咱还会给各位读者大人们爆料的，前提是我没被众人乱拳打死……


莫邪：同样惋惜肥皂同学的离开，又一位猎人巨星在成长之前就陨落了……没人联机了么？【躲避小沛目光之后横扫众人】



信件相关情报：QQ邮箱

人的心态变化的很快，游戏发售表中满载着射击类的游戏，可感觉我能玩的都已经死了。曾经的多少经典都走上了射击这条看似风光无限的道路。可回过头来想想这也不是他们的错，社会的节奏哪里允许你去细细的品味游戏，拿快餐经济的道理似乎也能解释的通游戏现今的现象。

会不会有很多和我一样的人，打开主机塞入盘子以后期待的却是吐出盘子的那一刻，以前没有奖杯的日子自己是那么的爱追求完美存档，没有艳丽的画面，没有优越的网络。现在有了奖杯之后那层列表就很少去打开看看，游戏也只是草草的通个关，甚至连剧情的印象都保留不到一天。而后更多则是醉心于网战，可网战又能让我去如何选择呢？除了枪还能来些有趣的互动吗？

晚上回家更多的时间还是和家人们看电视聊聊天，睡觉前更多的喜欢看看小说和电软，我想我可能是想从中找到那些已经在消失的乐趣。但是可惜主机已经不能带来那些感动了，反而看看杂志能寻得到少许。

前段时间看了一个短片叫《玩大的》，观后很感动，没有那些大场面大制作大气魄，但却能让人很安静的看下去。感动源于生活，脱离了生活的感动又哪里能寻到呢？我看了此片这般想到。里面的故事很大众，可却记录了大部分那个时代人的真实写照~

——安徽 空末年


猴子：心态，都是心态的问题啊！我有位朋友也是，在没有成就跟奖杯的时代，他玩的每一个PS2游戏都是追求所有东西都完美了才玩下一个的。啥叫好心态？这就是好心态。


蔬菜汁：忽然想起前不久自己想收藏个FC的心情，就是喜欢FC，寻找当初的那份感动。


小沛：为了维持当初的那份感动，我已经付出了肚子上长轮胎和发线后移的代价了！


赤银：时间是把杀猪刀。只能说我们老了，失去了儿时的那份执着与天真。


小紫：同样喜欢源于生活的感动~《玩大的》也曾听小熊说过，看来一定要马上去补才行~


宇多田：每个人都会尽力这样的一段时期，我之前也是，不过坚持过来之后就会发现自己依旧是非常喜欢游戏的，这一点从未改变过！


莫邪：有的人永远也不能理解被电视游戏感动的那群人和带给他们的那份感觉。



信件相关情报：万年不变的乌海市制作、天安门纪念信封，这肯定是你单位的贼哈哈哈！+不知道哪撕下来的3张灰不拉几的牛皮纸信纸

在下第一次给《电软》写信——草，算了，不用这条秘技了，直接用金手指——丑话说在前头，这封信你们要不刊登，回头上微博直接把你们拉黑了！（各位读者看到了吧，要想上闯家写信就得有霸气，不过后果自负，贼哈哈。）



没有100%的白金不是一个好白金

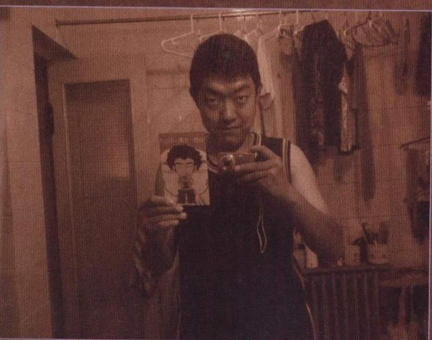
●在一起时间越长，就越不熟悉一个人的生活，即使再细小的事情都显得那么不自然。
●有人问喜欢一个人究竟是什么感觉，我觉得当你喜欢上一个人的时候，与之相关的任何事物从此都有了特殊的意义，至于这个特殊意义究竟为何物，那就要自己去体会了。
●这阵子的自己又变得多愁善感了起来，总是在安静的时候胡乱想些事情，说实话这很让我抓狂，我这个人很不习惯没有条理性的东西，尤其是思想！
●之前由我负责的"生化危机纪念开篇"中的武器部分在一位自称是"战争狂人"的热心读者指点下，发现了几处措辞不准确的地方，谢谢这位读者，小熊有认真的把你说的东西记到本本上。
●时隔一个月之后我发现自己忘记如何在编辑部的小床上入睡了，一宿下来反反复复要醒来好几次，请问有没有读者在北京有个大房子没人住，我去帮你看家啊，大不了我不和你要工钱……
●菜汁总爱说"越长大越孤单"，随着年龄越来越大，我的这种感受就越发的强烈，之前的好友也因为工作的关系很少再聚在一起，有时候想想人活着还真挺无奈的，尤其在如今这样的社会里，我们如此忙碌究竟为了什么？
●不久前来面试美编职位的一位读者的妈妈遭遇了一场车祸，还好并无大碍，在这里祝愿他的母亲早日康复。
●每次回家都被老妈抱怨太胖，看来我是得控制一下体重了，不然发展到编辑部谁谁和谁谁那样就毁了，这几天几乎什么都不吃，赤银说我拥有了光合作用这一凶残的特殊能力，恩！我要发芬，我要开花……
●小沛让我代卖的几个游戏一直无人问津，我在考虑这东西让小沛签个名放在杂志上出售会不会有人要呢（笑）
●上期还说十一要去威海，不过现在计划有变，读者有什么好玩的地方推荐么？前提是我不喜欢人多……

这期杂志的内容相当精彩，尤其是宇多田这货谈到自己的求职之路让人感到相当欣慰，虽然我无条件和魄力去从事游戏传媒这种职业，但对游戏的热爱和对事业的追求之心是同样的。希望作为同龄人的你在《电软》好好努力，90后和千年后的小兔崽子们还需要热血沸腾的你的奉献。

那个新来的小紫写的游戏中的超级女生这专题其实挺俗，但写法不俗，尤其是对魔女贝尼优塔的描述，还谈到了很多社会现象，不错，值得鼓励。圣斗士专题做得比较失败，即使像我这个死80后2B青年也没兴趣多说，原因很简单，里面的五小强、12黄金处男的简历我已经熟悉的不能再熟悉了。这个题材我相当喜欢，只是你们的制作方向有问题。建议再做圣斗士专题，多刊登些圣斗士周边什么的，再请小编和玩家们一起谈谈关于圣斗士的感想。

——内蒙古乌海 疯三月兔

猴子："达ki西麦塔，抠抠楼no抠死某……"知道我唱的是什么吧少年。
蔬菜汁：不管必杀还是金手指都很厉害，照片更是，我觉得我猥琐大叔头衔要摘掉了。
小沛：感谢疯兔同学对专题提的意见，很有参考价值，以后也要多多支持哦，老玩家。
赤银："拥抱内心的小宇宙"猴哥你在唱圣斗士啊？话说照片太彪悍了吧。
小紫：感谢疯三月兔的鼓励~同样身为80后，其实在看那圣斗士的时候还是很怀旧的~
宇多田：其实现在有很大一部分人并不了解圣斗士神马的，这可是我童年最美好的回忆啊！话说猴哥你唱的片头曲好难听哦~
莫邪：超级女生利真的有好多美丽大姐姐啊，嗯【舔嘴唇】，冷静冷静冷静。





信件相关情报：QQ发送、快捷方便、偷懒必备哦也

各位小编好、各位闯家成员好、各位读者好。我就是忠实的DR迷。谈起我买DR的历史，那是从DR296期的时候，我在街上远远看到杂志店里有一本黑色，有心形图案的书，当时就着迷，立马拿钱买书。从那开始，便期期不断间的买，不过，302期这没有卖，很可悲，不过嘛，我立马就在淘宝买了一本。在淘宝上还看到了DR285期至292期一共七本才18元。（真坑爹。）

说起我与小编中最好的可能是蔬菜汁了（可能是我自恋了。平时叫他菜哥的，哈）。但是汤米、赤银、宇多田，我和他们也有交谈啦。所以我应该是和他们四个比较好。顶他们！平时买DR都是先看各小编专栏的，然后再看闯家、卷首和新作。话说，各小编的动画形象真可爱呀。哈哈。（菜哥！你要说清楚当时你微博怎么加我关注的！）

DR能不能加页呀？（顺便随刊附赠汤米画集。顶汤米！）加钱也没问题呀。读者应该吃得消吧？还有，300期的时候，那期的电软视点很好看，建议也加进去。话说，九月份我就步入初一生活了。不过是全封闭啊，周一至周五不能回家！不过不怕！我叫杂志店期期DR与动新都各留本给我。而且，我也会用我强大的感染力把我宿舍里的舍友全都感染成DR迷的！蔬菜汁答应过我说：我的DR回函一定会上DR的！所以我就写了。因为再不写以后就没时间写了。好了，祝DR越办越好、越走越远，走向世界吧，也算为中国做出个贡献。爱DR，爱小编，更爱彭洁仪！我爱你！彭洁仪！就像宇多田爱他家的驯鹿！ -3-

——广东河源 "奕生仪世"陈奕龙

猴子：瞧见没有，封面设计对于读者来说的作用多大啊。各位以后一定要在方面上下足功夫。
蔬菜汁：那么，宿舍那边就全靠你了少年。我也祝你和她以后会过上幸福的生活。
小沛：加页的话需要很多方面的协调，目前一段时间之内应该不会加页。
赤银：话说这期没有艾德桑回复啊（刚发现），忽然不见倒是很寂寞的感觉呢。
小紫：爱DR，爱小编（不要误会），爱RPG！我爱你！RPG！就像宇多田爱他家的驯鹿！



宇多田：要像爱护驯鹿一样爱护你的洁仪哦。幸福生活会在前面等你的，嗯。



莫邪：矮油，肿么又有当众告白的啦，人家好羞涩啊喂！【被众人踹】



信件相关情报：画着蔬菜汁挖鼻头像的灰色大信封+一封长信

众编辑暑假好啊~虽然寄了不少次回函，不过闯家一次都没讲过，但是我才不会为这事生气，（一拳轰墙），就在暑假之前看完302期DR后不知为什么就如同打了鸡血一般认真的写了一张感人肺腑（误）的回函，然后第二天得瑟的进了邮局，买了信封邮票，把回函塞进邮筒，下午上课我正盘算着下期DR什么时候出一道惊天巨雷把我轰的趴在课桌上……因为我信封上没写编辑部地址，直接导致我后两期写回函激情完全消失……

嘛……不说这事了，DR来了位新编辑小紫啊，撒花~不过肥皂走了……为什么？看了小紫的专栏和特别策划超赞尤其是这期的文章让我非常感动！小紫你要加油哦~宇多田的专栏我越来越喜欢了，就是该让我DR饭也多知道DR的生活嘛，话说看了这期才知道并不是只有我被汁儿叔"嗷嗷嗷"的敷衍啊，不过汁儿叔工作也很忙就是啦，最喜欢汁儿叔了，不愧是哥看重的男人！

没想到众编也喜欢各种刀啊，不知道有没有看过《杀死比尔》这部电影，中间有一段满墙都是华丽的武士刀，气场十足啊。

看样子沛爷很期待变三啊，看完变三、哈七，觉得变三没有影评说得那么差，哈七也没有说的那么好，哈七对原著的一些删改……（咬牙）尤其是对长老魔杖的处理，身为开学高三党表示这个暑假无比痛苦，家教布置的作业搞得我学校作业都写不完（那你还写回函！被pia飞~）马上开学就要进入



水泥沼泽历险记

上周五晚上我回家的时候，走到一片工地附近，突然想到工地对面隔着一条公路就是家门口，而且有过街天桥，于是突发奇想，准备从工地穿越过去。谁料道路越走越泥泞，走到快接近公路的地方，中间的路居然全部被水泡了！于是猴子自作聪明，准备从路边没水的地方绕过去。谁知我一脚下去……我擦，淤泥一直陷到膝盖！周围都是泥土混合着水泥的气味，还有各种腐烂的垃圾点缀其间。当时我一个趔趄没站稳，差点摔倒。还好，旁边有铁丝网……铁丝网？

当我回过神来的时候，手已经抓住了带尖刺的铁丝网，还好，刺不密，没有被扎到。之后我用了整整5分钟才从泥沼之中拔出脚来，鞋还差点没了（还好是凉鞋），继续往前趟着几乎没到膝盖的不知沤了多少天的混着水泥和石灰的脏水一直走到公路附近，才发现那里堆满了带铁钉的烂木头，还隔着一堵墙，根本没法出去！难道……难道要照原路返回么……？接下来我花了1个小时按原路折回，又从平时的道走回了家。到家之后才发现腿上的水泥几乎都干了，还好没有受伤。

痛定思痛，这事其实挺有教育意义的：第一，不要总想着省事走捷径，捷径的对面也许是死胡同；第二，当你发现自己已经误入歧途的时候，要果断往回走，千万别一条道走到黑；第三，当你发现自己陷入困境无法自拔的时候，一定要保持冷静，办法总是有的；第四，当你发现自己已经无路可走的时候，返回起点重新开始。

气场 漂流



书：喜欢在安静的时候去读书，喜欢在想事情的时候去读书。在封箱了《地下》之后，开始阅读《舞！舞！舞！》。孤独而无奈的独舞，让自己完全沉醉其中。不得不说村叔在把玩孤独方面有着深刻的理解，可能也与他一直独身有关吧。希望村叔早日拿到诺贝尔奖。

自：近日加了不少读者，直接在QQ中给出不少的建议。在此谢过各位~在贴吧等地也看到不少读者指出小紫自身存在的问题，小紫自会一一努力改正。

闻：写下这段文字的时候利比亚的反对派已经开始围城之战，个人希望这种闹剧早些结束吧。同时看到德国等地也发生骚乱，看来各国都不安稳。难道这个世界已经人们都已经开始疯狂了么？

依：去往求学的路上是幸福的，以及很感性的害怕分离。不擅长这方面的表达也好，想一直留下一种印象也好。就算因为各种原因很难再见，也祝福求学的学子一路精彩~

人间炼狱了……但可恨的是喜爱的大作都在高三的时候……

我觉得电软这几期做的越来越好了，这都是众编们努力的结果，但一定要照顾好自己的身体啊，同志们加油！电软加油！

——安徽合肥 DK

猴子：你的信封没写编辑部地址没关系，但是要是连你自己的地址都没写，那么连退回来的机会都没有了。记住教训吧少年。

蔬菜汁：不要再纠结肥皂了少年，肥皂经常过来玩的简直跟在这里上班一样（伪）。

小沛：杀死比尔那部电影里的刀墙我也见过，宇多田和赤银这俩货的刀也很不错。

赤银：莫名奇妙地被表扬了杂志越来越好让人很没实感呢。不过变3确实渣，请名鉴。

小紫：继续加油中~《杀死比尔》自然看过也非常喜欢里面的东洋刀，就是这片血腥了点~

宇多田：毕竟还是我带起了编辑部藏刀热潮的，咱果然是编辑部流行最前沿啊！

莫邪：不好意思，昨天下雨我把编辑部的一把刀当晾衣架搭衣服了，【宇多田傻掉】。

灰色牛皮纸信封+中罗合作虎座鸟架鼓邮票、还有一不知什么名的鸟的邮票+295回函卡+几张、这个、不是很好看的卡通照片

各位小编们好啊！不知为什么，写这次回函卡十分高兴！昨天我们学校英语测验，我考了90分，在全班排第三，心里十分高兴！但还真是"福不单行"，这不，早上刚知道成绩，下午《电软》就到刊了，一放学连爬带跑中到了书刊亭第一时间购入了《电软》，心中那个乐啊！也希望我能将这份喜悦与小编们一同分享，祝大家乐上加乐！

——甘肃兰州 谢锐

猴子：喜欢英语的话就好好学，你猴哥当年就是这么学下来的。我很庆幸自己不像现在很多大学毕业生们一样，遇到问路的洋人只会说："Sorry，My English is very poor……"

蔬菜汁：295期的回函……你是从多啦A梦的口袋里钻出来的吗？喂。好吧，其实是我掉到桌子底下的。（大误）

小沛：挨打要立正，被表扬要知道回报，感谢下为你发送祝福电波的我们吧，贼哈哈哈。

赤银：My English is too simple. 虽然中学时没下过95分吧。学日语后就决定忘了英语了。

小紫：恭喜同学你取得的好成绩，这也是对你努力的肯定。送来的欢乐已经查收，谢谢~

宇多田：我也想要这样的好运，之后买几张彩票帮彩票中心消化掉这阵子累计的奖池坑！

莫邪：不管怎么说，我也感受到了这种，呃，快乐。小正太的头像不错，【揪脸】。

信件相关情报：2011过期中奖信封+长信一封+厚厚的回函卡好几张+背面竟然还贴着野比插着竹蜻蜓的大头贴和三张1元邮票

呢啥？脑袋抽风了，嗯，要理解抽风中的同学。

说啥呢？不知道，坐等PSV！这就是目前情况，PS3是千呼万唤终于买到手了！啊！啊！啊！终于是把3老婆买回，奥！是娶回家了！三老婆爱你呦！（话说，这喜事儿都是上个月的事儿了。嗯，果照会丢在微博里）

呢啥？嗯……心在三老婆上的游戏……感觉没有二老婆（PS2）上的游戏好玩儿呢？郁闷呐！（不是泛指各类，单指RPG类）不知从何时起，我也喜好收藏正版了，嗯，可以明确地说，都怪那耐不住寂寞，闲的蛋疼的东哥！批判俺只买盗版的东西，一个劲儿在俺前得瑟他的正版海贼王手办。（丫的！去屎！你家有钱的很！你就一个劲儿得瑟吧！咒你讨不到媳妇儿！怒啊！）嘛，但是呢！很感谢这货送给我尤娜大人手办。收藏正版都是从手办开始的，觉得玩儿的第一款FPS类使命召唤太感人了！SO，这个绝对要果断的买！为了GAZ盖子姐！我要入正！其实第一款正版游戏碟不是COD，而是信长之野望12革新，嘛，谢谢堂姐！仙3的正版都是蹭堂姐的碟玩儿翻版的，其他游戏要么蹭蛋疼的小张的，要么就是表哥的。而真正属于自己的正版碟，就是信长（噴~！有爱啊！我的信长殿！）了，为什么要选信长呢？哈！为什么要选信长呢？哈！抽风了吧，头脑一热就买了，但是一点儿也不后悔，从此就更欢信长了！每次玩儿战国系列的游戏，看见德川夺取了天下，就开始碎碎念，你个死胖子！还我信长公的天下！（嘛，虽说是光秀殿在本能寺叛变，秀吉乘势夺取了信长殿的天下，这个我还能接受，你个死胖子！不声不响，利用秀吉家的家臣不团结，算计三成殿，让其发动关原合战，不可原谅啊！不可原谅！你还我真田家！还我信长天下！咳咳嗯……！扯远了）

小学的时候，（女孩子）跳橡皮筋儿，有个家伙（男）要参与，明明这货踩着线了，这货死不承认！然后，我路过时候表面旁观者态度，这位小哥，您真踩线了。然后，此哥们儿双手一甩，很娘的说道，"哼！踩到就踩到了嘛！"==！哇靠！说就说嘛，您老还特娘的潇洒的甩手，我顿时……石化~哥们儿您老真的是男孩吗？

啊！时间不够了，就先写这么多吧！下次断断续续听我吐苦水吧！我多久没写信了？嗯……先闪了。

——四川成都 王佳婧

猴子：欢迎加入PS3玩家阵营，请升级自己机器的固件，随时上PSN同步自己的奖杯，以后还请继续支持正版。

蔬菜汁：为什么要叫游戏机为媳妇啊？还有，为什么叫我姐姐啊？嗷嗷嗷。

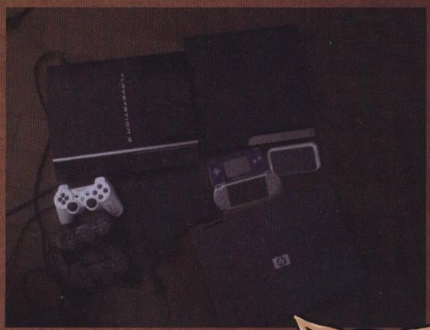
小沛：小王对蔬菜的叫法很有意思，蔬菜姐，咱们一起玩街霸吧，灭哈哈哈。

赤银：恕我眼拙，哪里提到蔬菜姐了么？PS3真的不缺RPG，要有发现的眼睛。

小紫：恭喜PS3入手，RPG没有给力的么？没关系这不无尽传说就要来了么。

宇多田：看到无双fan倍感亲切，年底之前还有无数个无双等着咱们呢，加油啊！

莫邪：对那个没搞清楚状况的男孩表示吐槽无力，三成殿，嗯嗯，同有感的说。



尽信书不如无书……/我日！三省我身！



- 终于还有五天就月底了。这后几天都是数着过的啊……要节制，不能再冲动乱花钱了！
- 刚准备要入3DS忽闻NEW LOVE PLUS限定版的消息……KONAMI你真好，没等我入了之后才通知我纠结地还需要再买一个。不过……为什么是无耻的抽选购机的啊！！！求发售日啊！！！
- MHP3HD版已经到货了，目前已经在快递路上，估计下周一就能玩到了，期待呢。
- 抽空盘点了一下最近企图购入的目标列表，发现下两个月内的预定开支为4000+（不包括意外购物的情况）呃……压力山大。（虽然这个月莫名奇妙的败了3k多出去吧）俺的全机种制霸计划啊……
- 暑假就快结束了吧？在微博上各位同学纷纷喜迎开学军训的盛况，上班党我感到分外欣慰。无可奈何花落去，俺的青春回不来了啊。
- 全武装独角兽高达卡版MG公布！！！キタ————(ﾟ∀ﾟ)———— !!!!!全独角兽收集计划始动！（喂！



北京跑车俱乐部
BJ-Roadster Team

作者：麦浪　职业：大学生，北京跑车俱乐部创始人
北京跑车俱乐部 BJ-RT：

蔬菜汁按：时间真是一把杀猪刀，前一阵在网上竟然遇到了一代目主编“熏风”的儿子，聊过之后，才知道因为耳闻目染的原因吧，他在很小的时候就被带上了“游戏”这条贼船。也是前不久，看到了老编“软体动物”的帖子，不少那个时代的老读者们，现在都已经在各行各业独当一面了，真不知道《电软》祸害了多少人。下面即将登场的这个年轻人，身份颇有些特殊，但我要说的是，在“闯关族的家”里，没有阶级之分，只要快乐，那你就是一个十足的人生淫家！（邪恶）



先来和电软的读者们做个自我介绍，小弟北京人，是个80后（88年的，问年龄我毫不避讳），也算是个半生不熟的宅男吧，就是不算特别宅的那种，非常喜欢宅在家里做一切事情，但偶尔也会出去买点游戏，和朋友吃吃饭什么的。但大部分时间都是宅在家里。现在读大学，马上就毕业了，在这段时间创建了自己的组织——北京跑车俱乐部 BJ-RT。如果我说我创建跑车俱乐部的起源，归根结底是因为《电子游戏软件》，朋友们会猜到这是怎么联系到一起的么？那就让我给大家讲讲我的个人经历吧。

游戏童年

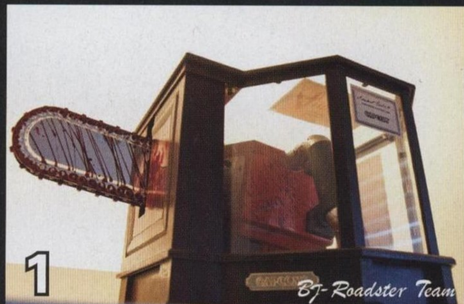
我最早接触游戏是在很小的时候，记得当时是5岁，还没上学就开始玩游戏了，当然，那时候的技术肯定不行了，没通过任何关。这还是父亲给我买了第一台游戏机，山寨的FC——小霸王学习机，当然，那时候必须不知道这个是山寨的了，我玩的第一个游戏卡是个三合一大黄色卡带，里面有忍者神龟，魂斗罗和双截龙，之后便开始迷上了游戏，父亲和母亲看我如此沉迷游戏后是相当的反对，接着上学以后就规定玩游戏时间，总说眼睛要休息什么的。当我一直不停玩的时候也会受到父亲很严厉的批评，记得当时父亲还说他做过的最后悔的事情就是主动给我买的这一台游戏机，让我玩游戏上瘾了，那时黄色卡带有些贵，在商场卖到100多元的价格，在那个年代，100元很值钱了，不像现在，一百元买不了太多东西了，所以那时候也只有在柜台面前看看的份了。之后在上到小学5年级时候，有次父亲公司要求去香港出差，然后问我想要点什么，我想都没想立刻就说游戏机，父亲当时没说话，我觉得不太能实现了，之后他回来居然真的带了一个掌上游戏机给我——超薄版的GAMEBOY，黑白屏，不知道大家还有印象没。我这个是银色的，装两节7号电池即可玩，后来因为出了彩色的GB，就说服家里入手了一台，把之前的送给了弟弟（叔叔家的孩子），这样我们可以一起联机游戏了。当然我们玩的时候并不是我一直用彩机，要不这样太自私了，我们一人一局，弄个联机线，有时候联拳皇。当时特别喜欢晚上玩，尤其灯关了后，用买来的小灯插在GB上，然后躲在被窝里游戏，感觉特别好。

与《电软》结缘

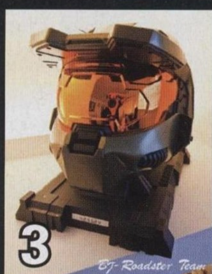
每逢过节经常去大姨家，这个可以说是改变我游戏人生的真正开始了，我哥哥夏彬是个非常厉害的“游戏大王”（当时的称呼），在我玩小霸王的时候，他开始玩世嘉（MD），后来我买天利GAME VCD（一款把几乎所有世嘉MD游戏放在一个国产VCD机器里）的时候他在玩PS，之后我玩PS了，他说PS2都出了，我当时真慌了，真有那种感觉自己老吃过期产品似的感觉，但是当时PS2没有直读，所有也肯定不会考虑的，后来我入手PS2的时候，才知道他正在玩一个白色机器叫DC。每次我兴冲冲的到他家，准备和他炫耀下我的游戏水平时，他总是在玩另一个新出的游戏机，让我总有一种“怎么又出了”的感觉，一会儿一个，我怎么就不知道呢。当时也不了解他都是从《电子游戏软件》上知道的。就这样，一直持续到上初中，初一那年，我才留意到原来游戏机也有自己的杂志，里面还有各种新闻！当时从我哥哥那里拿来几本《电软》，得知GBA出了，那时也不是说买就能买的，得等到考试考完后分数不错才能跟家里请示。由于父亲反对，母亲勉强同意用我自己攒下来的压岁钱给我买（当时每年我拿到压岁钱都是直接上交给母亲的，自己也用不着钱，相信很多朋友也这样做过吧，当然大了后就自己留着了），然后开始看《掌机迷》。初三那年我要准备中考，正好GBASP要出了，当时非典，分数线都往下降低了不少，所以母亲才同意让我玩一会儿游戏。记得当时买SP是以平时灯光太暗、这个机器不那么毁眼睛为借口，于是把才买的GBA卖了添钱买了SP。那时可是冒着生命危险坐公交去的红桥，因为非典么，但是太小也不懂，如果万一得了（非典）的话后果会有多么严重！！！

收藏之路

买了这个游戏机后，随着我对游戏越发着迷，且几乎每期杂志必买，终于超越了我哥哥，没有再落下他的后面，都能一起探讨何时要出新游戏及一些更专业的话题了，还有一点就是，《电软》让我迷上了收藏游戏，每当看到杂志里介绍的这限量版那限量版时候，刚开始不懂，觉得有什么的不都是玩么，后来就开始有了自己的真知灼见。首先是我喜欢的游戏，限量版里面会有多少稀有要素？值不值得收藏？然后要看它的价格是否值得去买？限量多少个？以后会不会升值？当然肯定不会买的时候就想以后要卖多少这样，只是一种心理安慰，为什么这么说呢，因为家里一般都会问，“为什么要买这么贵的？”我都会说，“之所以要买这游戏，是因为以后不再出了，而且需要买其他游戏时可以在不赔钱的情况用旧游戏换其他游戏（我也确实这么做过），那时候流行置换游戏，用自己玩腻了的游戏卡换另一张游戏卡（例如GBA卡带），游戏店都会收大概20-50块左右不等，因为卡带容量不等。没事我就看杂志里介绍的游戏店然后去淘限量版游戏，当时感觉鼓楼那边游戏店比较多，东西也比较全就去了，但是价格那边可真是清一色的贵，后来就选择了到红桥买游戏，因为老去买，和老板也熟了，很多人应该去过那家店，红桥肯德基旁边的“智胜春”游戏店，也算是京城老字号了。限量版东西虽然不多但却可以预定，价格也非常公道，相对鼓楼来


1


2


3

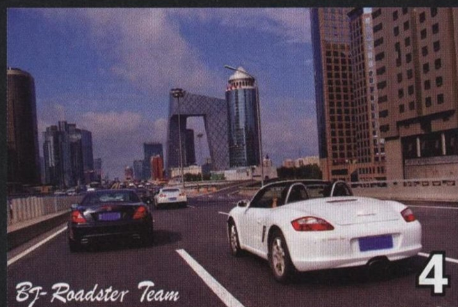




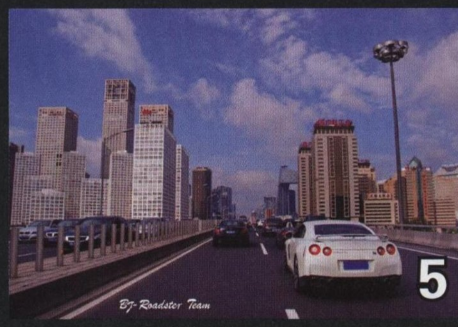
说便宜不少，在那家店我也淘到很多宝贝，例如生化危机4的电锯型控制器（图1），光环的头盔型游戏收藏盒（图2）等等，在那里定到的最值得收藏的是当年任天堂停产的游戏机，Virtual Boy——VB（图3），这个很有收藏的意义、也是个外形很酷的古董游戏机了，现在我还是会继续关注任何限量版游戏和游戏机，所以是绝对不能错过任何一期《电软》啦。

赛车之梦

之后每逢过春节，都会（曾经的游戏大王）夏彬哥哥见面，然后一起打游戏，顺便可以向他展示我的最新收藏，有一年哥哥再次改变了我，当时去他家里找他，他正在玩一款很激烈的赛车游戏——《火爆狂飙》，我彻底被迷住了。原来赛车游戏也能这么有意思，不光是开车拐弯超车什么的，还能把对方撞坏，非常暴力、但是我很喜欢（当然自己开车上路绝对不能这样了）。之后我便开始迷上玩各种赛车游戏（例如GT赛车），一直听说那游戏做的很逼真、跟开真车似的，于是就尝试了这个游戏，可这游戏里我怎么觉得车变得这么难开呢，是不是用手柄玩的原因？后来买了个国产的方向盘控制器，试了试，还是那样。高考结束后，大家都开始去学驾照了，我还是在家玩游戏，直到第二年我觉得我也该学学开车了，也看看到底开车有多难。当时心里就想着玩游戏玩这么多年了通了多少游戏了，这不过就是个真实开车游戏么，于是我用最短的时间把车学好、顺利拿下驾照。确实很简单，我感觉应该是游戏玩多玩出感觉了吧，所以很多东西都更容易上手，每次玩赛车游戏开的都是跑车，便对跑车更为动心了，但是在真正的北京路上见到的却不多，每次能看到的时候也是非常激动的，觉得真帅真酷！只好回家自己玩赛车游戏YY了。之后因为几次考试成绩非常优异，于是就跟家里磨，想要一辆跑车，立刻被家里驳回了——“说买就买，以为钱是白来的！”。自己就一直玩游戏感受跑车的感觉了，在出了GT5序章版后愣是为了感受更逼真的赛车感觉去红桥定了一套赛车专用座椅和逻辑G25方向盘，虽然年龄慢慢变大，但自己的意愿还是非常坚定，一直希望家里同意买一辆跑车。当然我也明白从小到大一直在花钱，不停的花钱，也还没有创造（价值），不过，我后来有在假期给游戏店老板打工，在家附近商场的游戏摊位里，确实感觉到钱是真的是很难赚，老板后来都不干了，把摊位转让给了我，也圆了回自己开游戏店的梦了，当时想的是用自己喜欢的东西给自己谋取利益，是一件多么好的事情啊。大家可以想下，当时那个年代卖PS2游戏，举个例子一张游戏盘3块多拿货的话卖6块钱（现在肯定不一样了，后来进货都变成一两块了），每天要卖多少张盘才能给交上这个摊位的钱，尤其当时我开学了还要去上学，所以另外雇了个平时能帮盯着卖货的人（也是个小年轻），因为没有什么资金提前备好机器，所以要在我这里买机器的话，需要客户交钱定然后由我们派人去红桥拿货再过来交给顾客，赚几十块钱的差价，算上周边东西有时候可以赚个上百块。最终还是上学不能盯着的原因，干了不到2个月就干不下去了，不赚钱，之前进货的盘也都砸手里堆起来了，在此也奉劝各位玩家们，没有精力去干的时候不要自己开店，无论你的店卖好卖坏你雇的人也都照样拿钱，自己的买卖只有自己在乎，所以开店必须自己经营，尤其是起步阶段。继续说，经历了这些后，还在念大学的我，心里还是那个念头，梦想有朝一日能拥有一辆现实版的GT5赛车。2008年，正当北京出政策车价要提高、大排量要多交税，家里终于同意给我买一辆属于自己的车，我立刻说我要跑车！敞篷跑车！父母第一反应就是“钱烧的吧，花这么多钱买个两座车，而且还敞篷的，顶是软布的，多不安全！”，但是在我的软磨硬泡下终于同意了，正好去店里看了下BMW Z4，家里认为软顶的看着太小气，之后又去保时捷看了一款入门的敞篷跑车，虽然也是软顶但是这个看着要更运动更流线一些，还有价格也和之前的Z4相差不是很多，便决定了购买这款车型（我当时是真不了解那车，因为GT5里面没有啊，只有BMW Z4，玩家们应该了解的），于是自己如愿开上了跑车（图4），当自己敞篷开在路上的时候便觉得开敞篷车也就是这个感觉，没有伴，还是游戏里一起跑车的感觉更好些（这里我要说一句，现实版开跑车比GT5简单，方向盘更灵活，也可能是赛车游戏里面速度很快所以不一样），之后在附近看到了同



4



5

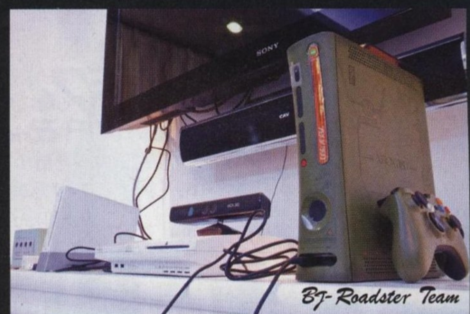
样开跑车的年轻人，便主动上前去交谈（跟玩RPG似的），慢慢的就以车会友认识了很多年轻跑车车主，最后建立了自己的北京跑车俱乐部。一切都是缘分，游戏和跑车，这个真是我生命里不可或缺的一部分了。由于我本人是年轻人的缘故，所以建立这个跑车俱乐部只接受年轻的跑车车主，为的就是同龄人共同话题更多，也结交到了跟我有着共同爱好的朋友。（图5）。

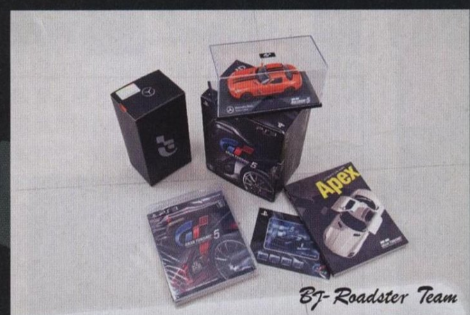

6

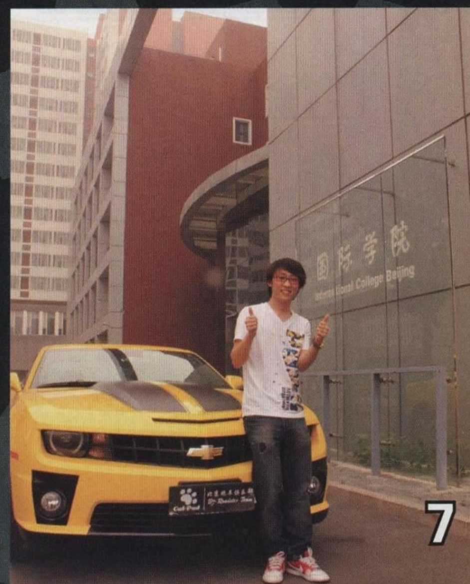
还有一点我要说下，我做过一个声浪测试，GT5游戏里的尼桑GTR跑车和现实版的GTR跑车的对比，把声音开到很大的情况下，游戏和真实版的声音差距真的比较大。另外，还是喜欢《火爆狂飙》那款游戏，平时老堵车，在游戏里就可以横冲直撞了，还是老美做的游戏爽！（图6）

最后，希望能与各位《电子游戏软件》的读者们交流和认识，大家一起交朋友，回头有机会可以多去红桥肯德基旁边那家游戏店转转，没准咱们能见到，因为我几乎每周必去的！希望能因为《电软》而认识大家！大家有什么想说的也可以关注我的新浪微博“麦浪BJ-RT”或给《电软》杂志寄信，咱们一起线上线下互动，如果大家喜欢我的文章和我的经历，我会给大家介绍更多我们俱乐部里喜欢或收藏游戏的会员给大家认识一起交朋友，也会介绍更多现实中的跑车与游戏里的一些不同或者其他方面，欢迎大家把想问的发信件告知电软！我在这里等着你们！！









7

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q **初音的激唱hard过不去啊，真情求助；想买PSP的耳机和动力堡垒，有什么注意事项么，例如牌子之类的。**

——云南大理 小无





A 各位一直以来坚持收看龙哥热线栏目的读者朋友大家好，我是代班龙哥蔬菜汁，没过多长时间又和大家见面了，先占用一下来自云南大理的小无读者的回复时段，来和大家打个招呼。刚才聊到没多久就和大家见面了，随着给龙哥提问的同学越来越少，作为代班龙哥，心里真的非常欣慰（伪），就像很久以前老臧唱的那首歌一样，“如果你正享受幸福，请你忘记我；如果你正承受不幸，请你告诉我……”大家都慢慢离开了传统的交流工具，更快得到信息和答案的同时，也忽略了一些东西，比如那个将你所需的答案最初上传到网上的家伙，在某论坛制作图文并茂攻略的攻略组，在家里一边吹着电扇一边拆机子偶尔还会被电到、却把详细拆机过程和大家交流的硬件帝……作为代班龙哥，我想说的是，如果你是受益者，请你把这份“那家伙、攻略组、硬件帝的帮到了别人我也很高兴——虽然听起来很肉麻但是只能这么说”的热情继续传播下去，龙哥总有一天会老去，但是，你行的，少年。

言归正传，小无读者的第一个问题，代班龙哥先是请教了有编辑部触手男之称的“音乐节奏达人”赤银仔，毫不夸张的说，他当时听完我的问题以后先是愣了几秒，接着以迅雷不及掩耳响叮当仁不让之势，吐出了两个字，“练啊”，就低头玩他的《怪物猎人》还是《太鼓》去了，然后，有着一对跟雷达监听器一样耳朵的攻略总队长宇多田也捎带着挤出了三个字，“用道具”……综合起来就是，继续练，熟练之后相信就可以通过了，如果还是不行，也不要埋怨天资不够、手脚跟不上，多用道具吧少年，hard难度其实不难，加油；关于小无同学的第二个问题，PSP的耳机其实没有什么太多要求，我自己倒是买过森海塞尔牌子的低档耳机（30多元），不过性价比也算不错了，既然是学生，买个性价比高的还是个不错的选择；另外，说到动力堡垒这种续航电源、电池，起码编辑部的同学通常都不用，一个原因是出于安全考虑，另一个原因是对掌机的保护。强力续航电池的威力很大，如果出现安全隐患的话后果非同寻常，既然是电器就没有绝对的安全，不用最安全；掌机连续开机时间越长，对自身的损耗也就越大，不像电脑有风扇可以降温，小型精密电器的散热一直对芯片有着一定的威胁，如果想让掌机的使用时间更长些，就不要太贪玩哦，也让他休息休息吧。以上只是个人意见，仅供参考。

Q **小p被老妈没收了，有什么办法要回来呢？以及为什么每期都是菜汁呢？下一期下一期呢？（眼睛变星星闪烁状）**

——退后下一步

A 你好“退后下一步”，我们先来回答你后面两个问题，下一期下一期、我想没有意外发生的话，应该还会是代班龙哥蔬菜汁来主持龙哥热线这个栏目吧，原因有好几个，也不用避讳什么，不妨就说给你来听。第一，因为网络发达的原因，很多人不用提问给龙哥，也可以直接得到解答；第二，蔬菜汁兼职负责读编交流栏目“闯关族的家”，有一些读者的直接联系方式，方便与读者联系沟通，丰富栏目；第三，既然提问的人少，为了防止栏目的充实性、避免到网上找一些模棱两可的问题来搪塞大家，害人害己，虽然贫是贫了点，但好歹也是原创文字，相信蔬菜汁在加深自己的业务学习之后，多结交一些游戏大拿，在栏目创新度上多做文章多下功夫，把龙哥做稳做好，发扬光大，让我们看好他吧（大误）。

下面让我们来回答第一个问题，“下一步”你现在应该还是学生吧？学生的任务就是学习，每天早上睁开眼，第一件该做的事就是在心中默背语文或者政治，第二件当然是利用吃早点的时间把数学、化学、物理公式，光速回忆一遍，第三件事是赶在上课前把老师要讲的内容预习一遍，当然还有第四第五这里就不多赘述了……如果你变成这样一个孩子，我想你老妈一定会很开心，不过蔬菜汁并不希望你真的变成这样，真心希望你能做想做的事、每天快乐的生活（误），既然在独立之前还有很长一段路要走，那么你一定要学会一项生活技能“敷衍”，当着老妈背着老妈一个样，老妈教导你时要两眼有神假装认真听、其实左耳进右耳出也没关系，被老妈没收机子时即使心里在滴血、脸上也要做出“本来无一物何处惹尘埃”的皆空境界，反其道而行之一定就可以达到目的，这是菜汁的经验之谈。最后一句，你就再买一个吧，我估计那PSP你是要不回来了，保重。

Q **汁叔呐~有没有让NDS模拟器音质变好的方法捏？**

——玲珑



A 你好玲珑，可以运行NDS模拟器就已经很不错了，知足吧少年，不过你一定要提高音质的话也不是没有办法，如果提高你外接音箱质量和声卡配置的话，不能说改变不了状况。漫步者音箱、创新声卡都有着不错的口碑，

相信你更换了外设以后，效果会有“从57分升到58分甚至59分也不一定”那样的轻微改变。省省力、还是买个DS吧，也不贵。

Q 有什么降低PSP刷机变砖率低的办法吗？最近变砖了。

——桐生越马



A 啊，先表示一下慰问。刷机其实算个熟练工，如果只是一般玩家或者没有研究过刷机的话，危险性还是挺大的，就像新手上路一样，开车的时间越长、对车子的驾驭就越熟练，其实是一个道理，而现实生活中刷机次数最多的就是游戏店的老板了，建议你，第一优先考虑的，最好还是去找游戏店老板刷机；其次，看看身边有没有PSP刷机发烧友，十几岁好奇心很重的少年也许会有这毛病也不一定，找他们刷，就算坏了的话也可以为他加经验，另外，因为是他弄坏的，所以你干脆让他赔你就是了，真的非常划算，不过事前你要先和他说明利害关系、不要时候发生不必要的冲突。祝你的小P早日回归，（内心：不过我想是没戏了，默哀）

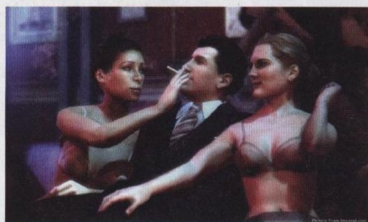
Q 1. 三公主港服和日服的帐号可不可以共享奖杯？ 如果可以要怎么弄呢？

2.龙如终章 继承前作记录是继承通关记录还是有记录就可以？是见参，3，4的记录都可以继承么？

3.ps3《黑手党2》第14章要凑20000+刀 可是初期我才24 我把店都抢了 开始刷车 一直刷到附近都没车了…… 然后就是各种bug 比如没法下车 车突然消失 等等等等（话说这游戏真是超多诡异的bug）n小时就白刷了…… 请问有什么好方法能快一点刷好么…… 至少能够成功凑齐20000+刀……

——苍き侍

A 首先，这几个问题代班龙哥都先找了攻略总队长同志先行确认，还找了当时曾经负责《黑手党2》这游戏的肥皂，以免出现遗漏。1，港服和



日服的账号不共享奖杯；2，那个存档是只要有记录就可以，不用非得通关；3与4的记录都可以继承；3，曾经负责这游戏的肥皂原话是“不可能啊、钱很好攒的啊、不会这么艰难啊、没这么费劲吧、他玩的是不是改过的PC版啊”，所以有可能是你游戏的问题吧？

非著名游戏达人“波列斯拉夫斯基”专场之甄别PSP翻新机

引子：因为暑假的原因，最近收到了一些玩家要求解答，在购机时怎样甄别PSP翻新机的问题。读者的提问就是自己肩负的责任，为此，小编专程暗访了一趟位于北京各地（鼓楼、中关村、牛街）的TV游戏专卖店。但是，进展并非如想象中那么顺利，因为你报道了里面的猫腻，有的老板会不高兴，最后，终于找到一位非常喜欢电软杂志，又和北京周边的电玩店老板关系比较好，而且又对硬件很了解的朋友，所以约了他的一篇比较专业的文章，希望对大家购机时有所帮助。

正文：目前市面上的psp翻新机存在两种情况：一是自身使用状态不错，未更换任何配件的整机翻新，这种翻新机在之前的在之前的杂志也介绍过一些方法来加以甄别，包括各部分金属接口的自然氧化情况，主机本体的自然磨损等等方法。但是随着psp即将淡出历史舞台，市面上的换件翻新机逐渐多了起来，下面笔者把我这一些年的经验与大家分享一下，不当之处望加以指正。

其一是看按键的质感，首先这里说的不是把主机握在手里去按按键的手感、键程，而是在光线良好的情况下去看，因为psp的按键是透明的，按键表面都非常光滑，但是组装外壳中所配套的按键却不是这样。与原装按键相比，透明度不好，如果稍微从一定角度侧面观察的话会给人一种乌突突的感觉，而且按键上的符号会看不清。其次再试着按一按，组装按键的键程给人的感觉长短不一，按下去会有生涩的感觉，而原装的不会存在这种情况。之所以不说外壳，是因为笔者依稀记得在3000型上市的时候，曾经有一批原厂外壳从代工厂流出，但是只有外壳，按键依然为组装。

其二是查看机器的的整体做工，看机身侧面的缝隙，因为机身中部都有螺丝固定，缝隙肯定会比较小，不仔细看很难发现问题，这方面主要是看“ps”按键下面和wlan开关边上的外壳接缝处。因为组装外壳质量、模具以及生产工艺上均存在一定问题，所以往往连指甲都可以插到外壳和银边的接缝里。

其三是看螺丝，因为组装外壳里面自带的螺丝为了配合组装外壳的制作工艺，往往翻新机会使用里面的带的螺丝（原装螺丝一是少二是用在组装外壳上有可能装不上去），而里面的螺丝有的型号都不一样，螺丝中间的十字花纹位置也不正，会有跑偏现象。再仔细观察一下螺丝有没有拧痕、划痕，摸一摸看是否和机器整体配套，是否有喇手或者凹凸不平的手感。

其四是看电池仓，原来杂志提到过看三码合一或者电池仓封贴是否完整平滑（目前市面上有卖电池仓封贴的，但是与原厂封贴相比自己稍显模糊，且均为港版而且批号完全一样，让卖家再拿一台机器对比封贴即可知道），这里就不再赘述了。这里要说的是原厂外壳与电池的契合度很高，合上电池仓盖之后轻微晃动不会出现电池左右碰撞电池仓的异响，而且不会出现电池抠不出来或者放不进去的情况。而组装外壳受到生产工艺的限制，为了照顾组装电池往往把电池仓做得比较大，如果能配合原装电池轻微晃动主机的话效果会更好。

其五谈谈电池的问题，因为电池的优劣直接影响了主机的续航时间，所以大家要注意以下几点特征1.原装电池表面字迹为凹印，且字迹清晰2.原装电池两侧都有四个模具凸点3..正负极标志平滑而且清晰4.每块电 池只有唯一的序列号（且序列号与qc码匹配）

还要提醒大家，不要因为卖家的推荐买一些没有用的周边，因为大多数卖家在卖主机的时候都会向买家推荐一些周边，当然保护壳保护套最好在条件允许的情况下选购原厂或者国内知名大厂的产品，对机器本省也是一个爱护。这里不推荐大家要店家赠送的硅胶套，因为这种周边质量良莠不齐，山寨厂家制作的往往里面还会含有一些对人体有害的物质。还有，大家在买机器的时候慎重砍价，一分钱一分货，砍价太狠往往会导致卖家使出一些猫儿腻。目前psp已经在一个比较合理的价位，大家买东西想少花钱，卖家想多赚点钱这些都是人的心理，本身无可厚非，互相理解互相尊重就好，买家手中的每一分钱都来之不易，同样卖家开店挣钱也是如此。

说了这么多希望对大家在购机过程中遇到的一些问题能有一定的帮助，当然以现有的翻新机技术来说这块市场水很深，玩家在买机器的时候还是要多看多问价多对比，祝大家玩儿的愉快~

——罗曼·斯坦尼拉夫·波列斯拉夫斯基



解答篇！

照片中的秘密 解答篇



















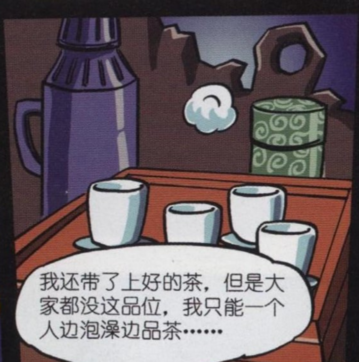


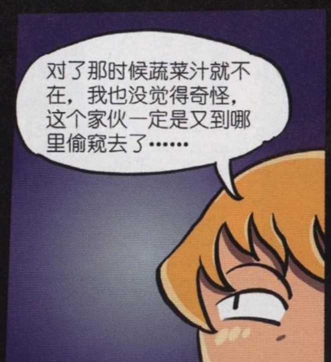












3



我们都泡了温泉，但是菜汁一直不在。

赤银的供词





那时候应该是下午3点左右吧，再然后就发现他的尸体了……

虽然热得受不了，但是不能让老大尴尬，所以我们都装出很开心的样子……

宇多田的供词





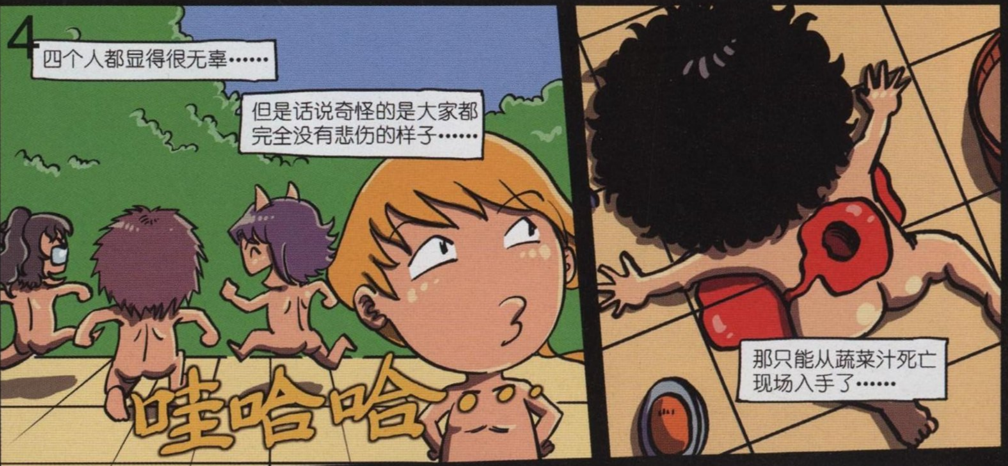






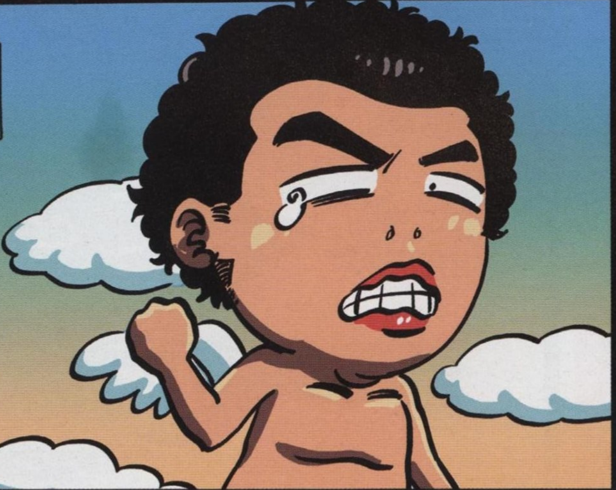


4

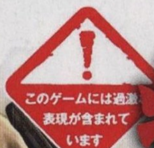






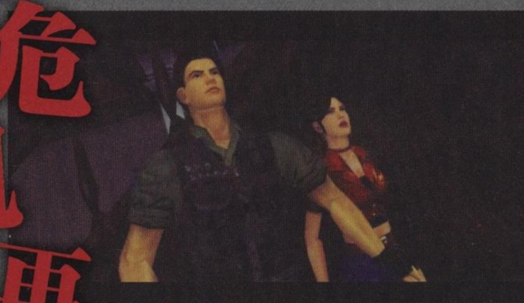


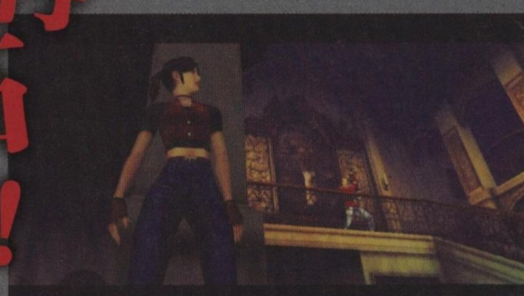




病毒危机再临！







PS3 / X360	本刊译名：生化危机 重生精选集		2011年9月8日	
	动作射击类	CAPCOM	4490日元	英语
	蓝光/DVD	1人	720P	17岁以上

□文 / 宇多田



小熊有话说

这次的《生化危机 重生精选集》收录了《生化危机4》和《生化危机 代号维罗妮卡》两款游戏，介于这次高清版游戏在内容上并没有什么太多的变化，所以这次的攻略决定在游戏发售之前由我负责制作，而且主要针对CV这款作品，因为毕竟这款作品年代比较久远，而《生化危机4》则是一次次的移植，在一款游戏发售之前做攻略是件很痛苦的事情，我只能再次用PS2来游戏一次，以下文章中的截图也是PS2的，还请各位多多包涵，如果文章中有什么地方和这次重制版的游戏不同，欢迎读者来信指正，《生化危机 代号维罗妮卡》是我个人认为BIO系列中最经典的作品，喜欢本系列游戏的玩家千万不要错过这次难得的高清移植，本期杂志上市之后应该马上就会发售本作了，正好我的这篇攻略也许可以帮助到您的攻关，这也是为什么我们决定提前制作这次攻略的原因之一。



维罗妮卡 奖杯列表

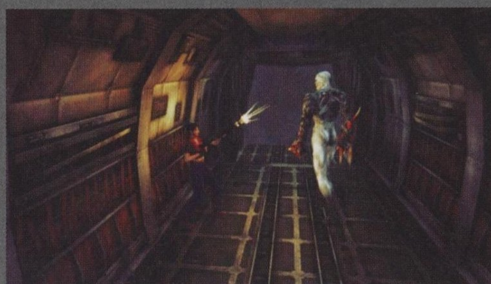
奖杯名称	奖杯类型	奖杯解释
BIOHAZARD CV	白金	取得其他全部奖杯
The Terror Begins	银杯	从墓地中逃出
A Changed Father	金杯	击败史蒂夫的父亲
Beyond the Shades	金杯	遇到威斯克
The Fallen Tyrant	金杯	击败暴君
The Prisoner Who Lost Everything	金杯	击败亚历山大•阿尔弗莱德
To The Frozen Land	金杯	前往南极基地
The Arrogant Queen	金杯	击败阿莱西亚
Duty and Humanity	金杯	成功交给罗德里格斯止血剂
Weapon Crazy	金杯	取得火箭炮
Battle Master	金杯	取得电磁炮
From The Young Lady	金杯	剧情中获得克莱尔的鼓励
The Green Giant	金杯	剧情推进到史蒂夫之死



生化危机4 奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯解释
BIOHAZARD 4	白金	取得其他全部奖杯
It Begins With a Ring	银杯	在村落中等待教堂的钟声响起
Do Not Shoot the Water！	金杯	在没有落水的情况下击败湖怪BOSS
A Rock and a Hard Place	金杯	击败巨人BOSS
Secure the Ballistics	金杯	找到阿什莉
A Bloodline Severred	金杯	干掉村长
A Terrifying Assassin	金杯	击败萨拉扎的部下
The Castellan Falls	金杯	击败BOSS萨拉扎
The Ties That Bind	金杯	击败BOSS克劳萨
We're Going Home	金杯	击败最终BOSS萨德勒
A Heart of Steel	金杯	通关最高难度
What Are They Worth?	金杯	取得游戏中全部手办模型
The S Stands for Stylish！！	金杯	取得游戏中全部隐藏服装

这次重制版因为转移到了次世代主机上，所有游戏也追加了对应次世代主机的奖杯以及成就系统，每款作品分别有1个白金、一个银杯以及11个金杯，这样高含金量的游戏实属难得，各位喜欢《生化危机》系列的玩家可不要错过了，一款游戏中有两个白金，而且这次游戏的白金难度可以说是几乎没有，因为现在游戏还没有发售的原因，所以我只能依靠现在官方放出的奖杯信息制作这份奖杯列表，其中奖杯的拿法部分如果有什么偏差疏漏的地方敬请谅解，不过应该是问题不大，到时候我的奖杯列表里又会增加两个白金了！



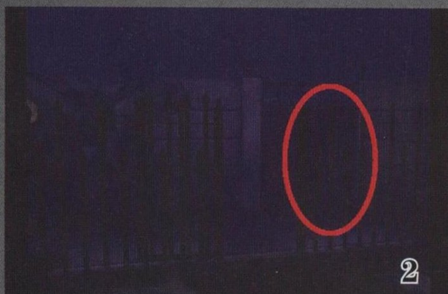
《维罗妮卡》详尽图文流程攻略

开始游戏后先是一段熟悉的CG动画，克莱尔为了寻找自己的哥哥而潜入到了伞公司的某部，但是不小心被警卫发现，之后是一段十分惊心动魄的逃亡，虽然克莱尔很帅气的躲过了直升机的轰炸，但最终还是被敌人生擒，醒来后的克莱尔发现自己被关在一个监狱样式的地方，这时候玩家需要装备打火机来观察。



1

用打火机的光亮观察门外，和门外的男子对话后本作就算是正式开始了，记住要搜刮完这房间里的所有物品，你会得到草药、子弹还有小刀等道具，小刀在本作中可是很厉害的武器。出门在存档点处可以获得色带，这个玩意儿对于老生化迷来说应该再熟悉不过了，4代之前存档都是用这东西外加打印机存档的，要注意没有色带可是不能存档的，每存一次会消耗一个色带的数量，之后从这里来到地面，我们会发现一个手提箱，不过周围的火势让我们无法取得它，继续前进之后就会看到《生化危机》系列的老熟人丧尸兄弟登场了。这里不要和这些丧尸纠缠，虽然我们有强力的小刀但是我还是建议玩家快速从图2位置离开这里。

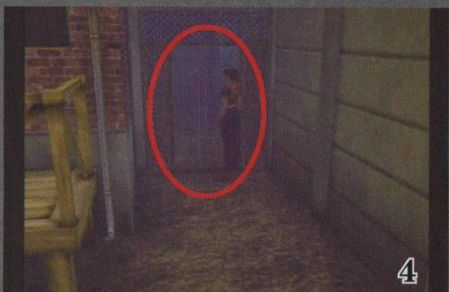

2

出去之后发生剧情，这里克莱尔不仅获得了一把手枪，还遇到了本作中的男一号史蒂夫，对话之后他并没有和克莱尔一起行动，现在咱们有了手枪就要尽可能多的收集弹药，从场景左边的门出去之后有一个房子，要注意这里有一个草药，记得拿上之后再进房子里。这房间里面有很多子弹，玩家好好转一下，另外有一个从窗户冲进来的丧尸身上会有武器，干掉它之后就可以获得了，不过这两把枪我是不怎么喜欢，因为太占道具槽了……从这个房子出去之后一路深入，注意路上的丧尸其实可以不用干掉，《生化危机》相比杀丧尸来说还是躲避的感觉更爽一些，当然这也对玩家的技术有很高的要求。来到一个新屋子之后会遇到一个金属箱子，这里玩家需要把身上的金属制品放进去才可以前进，在屋子里克莱尔再一次遇到了史蒂夫，对话之后再次一个人行动，屋子的抽屉里有一枚硬币一样的东西，这里玩家可

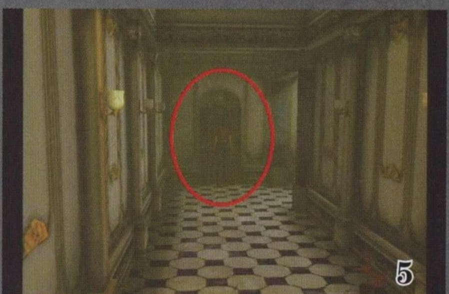

3

以先不用拿它，反正之后还得回来。在往前走墙上会有一个开关，打开这个开关之后图3中显示的大门就能打开了。

消灭这里的丧尸之后可以取得灭火器，注意这附近有个断头台一样的地方可以获得一把钥匙，之后返回到最开始我们看到那个手提箱的地方使用灭火器，这下终于拿到了这个箱子，里面装着的是一块特殊合金制品，返回之前有金属测试仪那里，如果你之前在断头台那里取得了那把钥匙，这里前往金属测试仪的途中可以打开一扇门，这样可以节省很多时间，至于是那个门请看下面的配图……

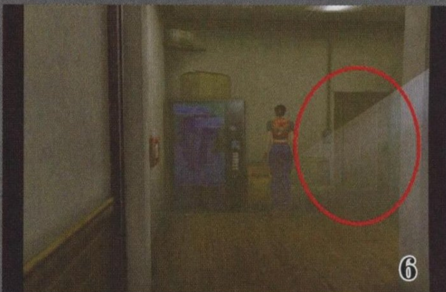

4

途中再次遇到那个金属检测仪，记得把灭火器存进去，刚才获得的特殊金属不用放，来到之前有硬币的屋子，先把硬币放进机器中，之后再使用刚才玩家获得的特殊金属，这样我们就可以得到一个新的道具，这时候原路返回，路过之前存放金属物品的地方记得把自己的装备拿回来（记住灭火器以后有用也要拿着），来到一扇巨大的门前使用刚刚制作成的老鹰道具，出门之后继续前进，这块场景中


5

有草药还有子弹等道具，推箱子通过着火的区域，从铁质楼梯上来之后一直往前走进入一间别墅里面，这里就是阿莱西亚的家了。上楼梯来到右侧的屋子里，这里有道具箱可以让玩家整理一下自己的装备，另外对于这种道具箱大家也应该很清楚吧，游戏中的几个道具箱都是共通的，尽管放心存储道具吧。在这屋子中有一个小柜子是可以推动的，在下面我们可以获得一张身份证件，来到楼下大厅使用这里的电脑，输入刚才在身份证件上得到的号码“NTC0394”，之后旁边的一扇门就可以进入了，来到图5位置进入房间。

在这个屋子中搜刮完道具之后调查墙上的一个展示品机关，之后触发剧情，看完大屏幕的影像之后旁边的门可以进入了，在这里可以获得两件剧情道具，墙上的双枪现在先不要拿，其实想拿你也拿不到，之后原路返回在大门前开门发生剧情，来到刚才的屋子看到监视器里显示史蒂夫被困在了房间里面，我早就说过那双枪不能拿，你看这拿了不就被困在里面了么？这时候需要我们在外面帮助他从房间里出来，在控制器上输入C和E两个字母即可，在史蒂夫炫耀完这两把枪之后来到大厅发生剧情，我们遇到了刚才在视频中见到的阿尔弗莱德，他用狙击枪瞄准了克莱尔，剧情过后我们从一旁蓝色的门进入房间，在这里可以拿到一个箱子，一路前进来到一个类似轮船控制台的地方使用之前得到的操舵轮，进入浮上来的潜艇里，这里有可以增加携带装备数量的包包，操作潜艇下潜之后来到新地区，一路前进来到一个小型升降机，用上曾的起重机控制器夹起集装箱，之后去那里打开电源，取得白色卡片之后就可以回去了，回到潜艇上升出水面之后离开阿莱西亚的房子，这次我们的目的地是之前路过但是没有进去的那个一大块的空地，在这里玩家会遇到一个很大的虫子怪物，这里不


6

需要和它纠缠，直接走进旁边的大门里，用刚才取得的白色卡片可以打开一扇门，一直深入可以获得一把轻弩，这时候发生剧情，出门之后又是一段惊心动魄的过场动画，来到一个澡堂的地方，搬动一个阀门后可以在水池中发现一个机关，在这里可以获得一把钥匙，返回在很多电话机的地方打开对面的一扇门，在这里可以获得一份地图，出去这个屋子一旁有个大铁门，使用在潜艇那边获得的白色卡片可以打开这扇大门，一路前进又会遇到打算狙击克莱尔的阿尔弗莱德，上楼之后进入屋子里整理一下道具，这里有道具箱，出门来到图6位置开门

后将会发生剧情。

剧情之后继续向前深入，这块会在地上找到新武器，在这里克莱尔会被敌人攻击，幸亏有史蒂夫及时赶到，这时的剧情中克莱尔用刚得到的机关枪从史蒂夫那里换来了那两把黄金枪，剧情之后玩家变为操作史蒂夫，一边搞定丧尸一边前进，之后会遇到克莱尔，克莱尔问到史蒂夫身世问题，这个话题好像惹怒了史蒂夫……剧情之后玩家重新控制克莱尔，坐电梯到达地下一楼，之后进入到一个屋子中可以拿到一个蓝色的剧情道具，回去二楼找史蒂夫后发生剧情，这时史蒂夫身后出现了一个丧尸，但是史蒂夫不知道为什么却愣在了那里没有开枪射击，但是当这个丧尸威胁到克莱尔的时候史蒂夫终于开枪了，但这时我们分明听到了史蒂夫嘴里喊着的是“父亲”。史蒂夫为了保护克莱尔而亲手杀掉了自己的父亲，剧情之后在这地方搜刮一下道具，出去之后在院子会再次遇到那只大虫子，这里干掉它以绝后患比较好，原路返回到游戏最开始的地方，把之前获得的止血剂交给罗德里格斯，这里涉及到一个奖杯，千万不要忘了，之后可以获得开锁的铁丝，这东西在吉尔姐姐手里可是神兵利器啊，想不到咱克莱尔也行。之后前往之前那个有断头台的地方，使用获得的蓝色剧情道具可以打开这里的门，一路前进通过几个场景，这里没有什么特别的地方所以我就不详细说明了，只不过这路上各种物资千万不要忘了装进口袋里。来到一个堆满药品的屋子里取得一些弹药，这里对生化兵器的弹药是非常宝贵的，之后返回来到下图位置进入房间内。


7

进入房子之后从后面的门出去，至于那个动了一下的袋子大家暂时无视就可以了。这里可以得到一个手提箱，用之前获得的那个开锁的铁丝打开箱子，在箱子里面获得一个手枪的组件，和手枪组合就可以升级咱们的小手枪了，万岁！回到刚才那个会动的袋子那里遇到一个丧尸医生，干掉他之后获得一个眼珠，之后在这屋子里那个人体模型上使用，这样就可以打开身后的门了，进去之后一路前进通过一个满是血迹的楼梯，取得墙壁上雕像手中的剑，这时屋子里开始出现毒气，我们要快速旋转中间的雕像，转到一定程度之后毒气就会消失了，之前拿着剑的雕像也会发生变化，走过去使用刚才的剑可以取得一个卷轴道具，之后再次来到阿莱西亚家的别墅前可以在地上找到一个证件，进入别墅回到最开始我们进入的那个二楼的房间，使用黄金双枪打开那扇门，之后调查房间里的电脑可以观看一段影像，在电脑里输入“1971”可以打开被大钟挡住的门，进入之后一路前进会看到远处有一个类似恶魔城一样的城堡，进入城堡之后来到楼上会发生剧情，房间内我们会看到“阿莱西亚”，剧情后我们进入房间调查，先调查音乐盒之后床上会出现一把钥匙，拿到这把钥匙之后我们就可以回到之前阿莱西亚的别墅，在下图位置的房门前使用钥匙打开这个房间。


8

进到这个房间里在钢琴处使用之前获得的那个卷轴，之后在门口的机器的机器里获得一个蓝色的小蚂蚁，下楼来到楼梯下的房间之后有一扇锁住的门，再次使用之前获得的那把钥匙进入房间，在这里我们又能获得一个和之前获得的那个蓝色板子一样的剧情道具，接着回到第二次被阿尔弗莱德狙击的地方在二层中间的石台上使用这个道具，乘坐电梯来到二楼，在这里的机器上获得第二张身份证件，使用这个机器观察墙壁上的画看到1126的数字，之后从一旁的小门出去发现自己又来到了之前的石台附近，回到最开始躲避大虫子的那个大门，进入里面在旁边的门前使用一开始获得的白色卡片，一直前进来到一个需要密码的地方，输入之前看到的“1126”就可以进入了。进入之后搜刮一番取得墙壁上的画，之后倒计时完毕之前脱出，出来之后从有大虫子怪的空地旁进入一个小门，乘坐电梯回到地下一楼，在之前到过的一个有壁画的屋子里按照中央壁画的图示样式摆放好之前取得的那幅壁画，之后出现机关可以取得一把金色的钥匙。出去之后通过一扇小门之后前进，在一处铁栅栏的地方使用蓝色的卡片开门，这里有一把榴弹枪，大家不要忘了拿，之后继续前进再次来到阿莱西亚的别墅外面，这时候发生剧情威斯克登场，剧情中克莱尔被威斯克修理了一顿，之后进入别墅再次从楼梯下的门进入房间，一直前进来到一扇金色的大门前，用之前找到的那把金色的钥匙打开这扇门，在这个屋子里我们要按照特定的顺序按下墙壁上的画，首先是一个坐着的女人，之后是抱着两个孩子的男子，继续是端着茶杯的男子，还有壁画中有个盘子的男子，接着是看报纸的老人，最后是黄发男子，按照这个顺序调查完画像之后来到最中央的地方调查里面的巨幅画像后可以得到一个文件另外触发机关，取得一个花瓶，调查里面可以得到一只红色的小蚂蚁。这之后我们需要再次前往那作像恶魔城一样的城堡，进入城堡之后来到之前有音乐盒的房间，在音乐盒上使用红色的蚂蚁，之后可以取得一个圆盘形状的道具。接着来到另外一边阿尔弗莱德的屋子里同样调查音乐盒，这次使用的是蓝色的蚂蚁，音乐盒打开之后使用刚才获得的圆盘，这时候出现一个梯子，上去之后可以获得一个蜻蜓一样的道具，去掉翅膀之后来到一个有旋转木马的地方，把这个蜻蜓放入蚂蚁的嘴里，开启机关后出现新的道路，上去之后推动箱子在柜子的上面取得第三个身份证件，下去之后发生剧情，这时候我们知道了之前的阿莱西亚都是由阿尔弗莱德冒充的，之后和史蒂夫一起来到潜艇下面，开启机器之后把之前获得的三个身份证件放进去，进入到飞机中发生剧情，捡起在飞机内部地上的扳手之后出去，进入下图中的门使用扳手升起浮桥。


9

在一个死掉的丧尸附近有发光点，调查之后可以获得一把钥匙，之后来到集装箱旁边的铁栅栏处使用这把钥匙，进去之后整理一下装备，把那几个碍事的箱子推出去，然后又开始了倒计时，这次是阿尔弗莱德想要炸死克莱尔启动了自爆装置，这里他还放出了一个暴君，建议玩家装备上好的武器，尤其是之前取得的那几发对生化兵器的子弹，然后快速朝着潜水艇所在位置前进，图中就会遇到暴君，这里的暴君其实不是很难打，用榴弹枪十几下都可以搞定，不过要注意不要挨着旁边的火焰，那样会死的很惨的。干掉暴君之后返回飞机里，这次飞机终于可以起飞了，剧情中阿尔弗莱德也追了出来，这时候我们的飞机响起了警报，玩家需要去调查一下发生了什么事情，原来是暴君也跟着上了飞机，而且这时候的暴君已经是进化了一次，这里玩家需要攻击暴君到特定位置，之后开启门旁边的机关，用集装箱把暴君



撞下飞机，之后会有很长的一段剧情，剧情之后游戏进入了后半部分，场景也转移到了南极。从飞机上出来之后从一个爬梯下去，一路前进到下图位置，按照指示方向进入大门。


10

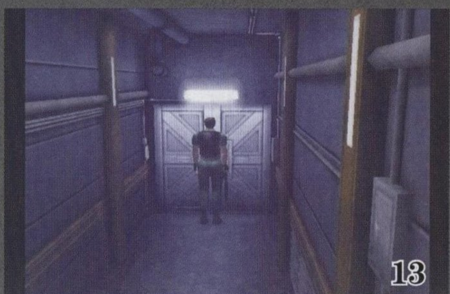
走进一个满是蜘蛛网的房间拿到一个条形码，原路返回到另外一个门内，在里面屋子的架子上可以获得一把钥匙，出来来到采掘室使用这把钥匙进入，在左边的门里打开电源，然后在另一边的控制器开启开关，来到传送带上对着大箱子使用之前获得的条形码，之后到操作台开启传送带，这样就可以进屋里获得防毒面具了。之后出去来到一旁的屋子，推开书架打开机关，下面有个怪物，这家伙其实就是那对变态姐弟的老爸。拿到旁边的小花盆调查一下会有一把钥匙，然后来到一开始从飞机下来路过的一个锁着的门，来到机械室内可以获得一个圆形把手，出来之后发生剧情，史蒂夫因为走神看克莱尔而撞断了一根毒气管道，剧情之后来到下图的房间里在机器上使用圆形把手，可以把把手改造成以后用得到的形状。


11

回到楼下这里已经有毒气了，戴着之前获得的防毒面具在一个管道前使用圆形把手，这样就可以关掉毒气了，剧情中阿尔弗莱德出现被史蒂夫击落到深渊当中，而之前我们见到过的那个怪物也被放了出来，其实这个怪物是阿莱西亚和阿尔弗莱德的父亲，因为他用自己的子女做实验最终被自己的骨肉改造成了现在的这副德行，剧情后我们可以捡到阿尔弗莱德之前一直用它欺负我们克莱尔的那把狙击枪，再是一段剧情之后我们就要开始和刚才放出的这个怪物作战了，这里需要注意的是敌人的弱点在暴露在胸口外的心脏，我们可以用刚刚得到的狙击枪远距离瞄准射击，不过要求玩家的准确性很高，另外要注意的是这个场景会有从四周掉下去的可能性，下去可就直接领便当了，小心不要被敌人的手臂给抽下去了。击败这个BOSS之后克莱尔把史蒂夫救了上来，两个人再次开车准备逃离这里，可是另一边被打落悬崖的阿尔弗莱德释放了冷冻中的阿莱西亚，剧情之后《生化危机》初代的男主人公登场，克里斯在里昂的告知下知道了妹妹现在很危险，所以他敢来救援，接下来我们要控制克里斯，场景也再次回到了之前我们冒险的地方。这里整理一下装备出去和大虫子作战，战斗时周围的场地比较大，一把攻击敌人一边跑动比较简单，剧情中获得了克莱尔之前的那个打火机，来到屋子里点燃墙上石像手中的煤油灯可以获得武器，之后一路前进来到地面上有坦克的地方，调查坦克后面的机关出现新的道路，下去之后可以找到一个电池，进入一个有壁画的屋子里，来到一个柜子前顺序输入赤、绿、青、茶，这样可以获得一把黄金枪，这东西以后佣兵模式里用得着，之后返回史蒂夫杀死自己父亲的那个房间在电梯处使用刚刚获得的电池，上去可以获得药品库的钥匙，出门之后发生剧情，剧情当中的那个小机器人今后玩家会遇到，被它看到之后会出现HUNTER，之后到处晃晃收集一下物品之后坐电梯去地下一层，在控制室外可以捡到一个把手，这里HUNTER会出现，用散弹枪比较好搞定，从旁边的小门进去之后在一个药物柜前使用钥匙，然后把温度设定成128，拿到道具之后返回二楼，进入下方图示中的门里。


12

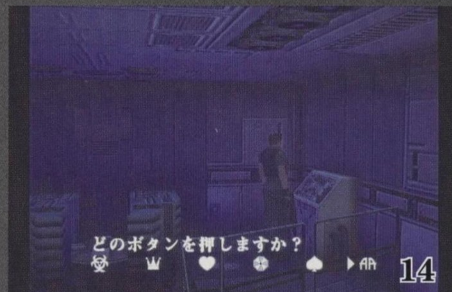
在一个门前可以使用之前捡到的把手，进去之后一路前进可以获得一个小坦克模型，回到一楼的那个左右都有壁画的屋子使用这个坦克模型可以开启一个机关，取得了这把钥匙之后再回到地下一层，来到刚才还来过的那个培养室里发生剧情，克里斯再次遇到了威斯克，不过克里斯完全不是威斯克的对手，被修理的很惨。剧情之后击败出现的敌人，来到捡到把手的地方在一个控制台前使用刚才获得的钥匙，开启机关上去一路前进，来到一个有梯子的地方，下去打开机关然后在一个蓝色机关前使用蓝色卡片，几经周折回到当初克莱尔遇到大虫子的空地，从黄颜色的大门出去来到潜水艇中，坐小电梯上去一路深入来到一个机器前，这里需要做一个解谜，3调3次5调1次，然后按下去再3调1次5调1次，之后继续前进把吊桥放下来，回到一楼通过降下的吊桥前进，


13



在之前克莱尔使用三个身份证件的地方关掉电源，回收三个身份证件，这时我们就可以回去了，来到那个大虫子的空地进入旁边咱们刚刚从那里出来的大门，坐电梯回到一楼。来到之前也来过的有壁画的房间使用三个身份证件，按下机关后出现新到道路，下去之后一路深入发现掉下来的那块有老鹰的石板，这时候我们回到之前拿电池的那里，组合两个溶液之后再和石板组合就可以得到石板上的斧子了，之后在图13的门前使用斧子道具，进去之后里面会有一架飞机，克里斯驾驶着这架飞机前往南极营救自己的妹妹。

来到南极之后还是一路往下走，来到一个房间之后在柜子旁边使用小斧子，得到道具之后回到楼上，来到之前克莱尔关掉毒气的地方，这里已经全部结冰了，不知道克里斯是怎么把那把手拽下来了……这里我们需要把之前的那个空的灭火器拿上，来到一个房间内可以

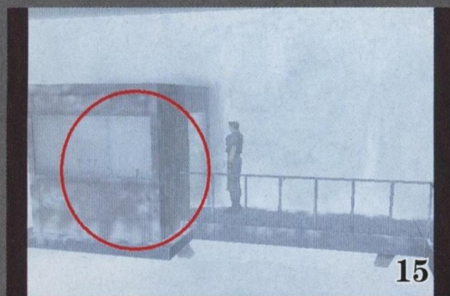


14

把它重新灌满，在旁边的升降梯下去灭火之后可以在一个箱子上去的麦林枪，这东西可是非常重要的武器，拿到它之后咱们就可以回去继续深入了，一直探索深入来到一个可以使用圆形把手的机关处，先使用圆形把手之后再打开

电源，出去之后在一个房间里可以获得地图，方法是把那个女性石像推倒地上有裂痕的地方即可。来到一个老虎石像地方取下蓝宝石可以获得一个把手，拿到之后进入后方的门，继续前进可以拾到一个蜻蜓翅膀，来到图14示的地方使用之前获得的一个色子一样的道具，之后顺序选择AA、皇冠、心、黑桃，成功之后可怜的阿尔弗莱德出现，取得他手上的大戒指，调查之后获得蓝宝石。

返回之前拿到地图的房间，从右边的门出去来到花园，再回到填满灭火器的地方坐小电梯上去，这里我们需要把之前获得的圆形把手和在老虎石像那里获得的把手组合，再在阀门上使用，水被排出去之后可以捡到一把钥匙，来到下图所示的地方使用钥匙发生剧情。


15

剧情之后来到被吊着的那个怪物旁边拾起戒指，来到之前的小花园的旋转木马旁还可以捡到一个蜻蜓翅膀，下水池里还有一个蜻蜓翅膀，之后进门来到一个很像一代洋馆的大厅里，捡到了被困住的克莱尔，这里玩家需要使用小刀救出克莱尔，没有刀子的话在旁边的地上可以捡到一把。剧情之后玩家重新开始控制克莱尔，一路前进在一个房间里有一门大炮，调查之后可以获得一个圆球，这时候把这圆球在一旁的石板下使用，砸烂圆球之后获得里面的卡片，记得不要砸到自己。之后进入到侧面的门里使用卡片，来到一个摆满欧洲骑士盔甲的房间，在这里克莱尔遇到了史蒂夫，但是很不幸这时候的史蒂夫已经被阿莱西亚进行了和他父亲一样的人体试验，剧情中史蒂夫变成了一个巨大的怪物，这时候史蒂夫开始攻击克莱尔，这里玩家什么都不要做，快速转身往回跑，跑到尽头的时候继续触发剧情，这里史蒂夫靠着自己仅有的一丝感情拯救了克莱尔，可是自己却不幸被打成重伤，在临死前史蒂夫向克莱尔表达了自己对她的感情，可以说这里是本作中最感人的地方，不过我们也很无奈配角就是这样，被抽一下就挂掉了……这段剧情过后镜头转向了克里斯那边，在这里威斯克和阿莱西亚进行了一场战斗，两个人的实力不分高低，之后威斯克发现了躲在一旁的克里斯，可怜的克里斯就这样还得帮威斯克对付眼前的这个疯女人，这里的BOSS战要注意及时躲避阿莱西亚的火焰攻击，另外千万不要离她太近，不然会被她一击毙命，如果玩家身上装备了麦林枪的话这里只要用麦林就可以轻松搞定她，没有麦林那就要打一场持久战了，击败阿莱西亚之后捡起她身边的红宝石，在楼梯中央的壁画上使用收集到的三块宝石，进去之后先来书房存个档吧，在办公桌的抽屉里可以得到一把钥匙，返回和阿莱西亚战斗的大厅，进入侧面的门，这时可以看到阿莱西亚已经不在了，来到控电室关掉电源之后前往有老虎石像那里，把老虎眼睛上的两块宝石都拿下来，之后回到楼上来到下图中的房间。

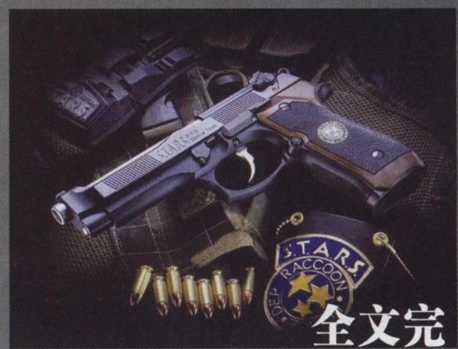

16

在房间中的音乐盒使用蓝色宝石获得圆盘，然后进到里面的房间在音乐盒前使用红色宝石，把圆盘放进去出现梯子，这里和之前在城堡中克莱尔那边的情况一模一样。上去之后在桌子上的一个容器里找到一个没有翅膀的蜻蜓，之后从走廊左侧的门进去，在控制室乘坐小型升降机下去，在一个玻璃器皿中发现最后一个蜻蜓的翅膀，然后组合蜻蜓和翅膀，返回控制室从上面的门出去，来到房间中推开书柜，这里有一个机关需要把散弹枪放上去，然后获得弹药，来到一扇门前，克里斯听到屋内有克莱尔的哭泣声，这里的门死活也打不开，这时克莱尔从门下的缝隙中塞出了一个文件夹，马上就要进行本次游戏最终的BOSS战了，建议玩家把强力的武器已经回复剂都带上，上楼在门前使用蜻蜓后进去，调查电脑输入“VERONICA”，这时自动爆炸装置启动，而阿莱西亚再次出现，这时候玩家需要控制克里斯作战，第一形态的阿莱西亚很容易对付，用麦林枪的话几下就可以干掉，第二形态的阿莱西亚能力提高了不少，不仅会释放毒液，还会召唤小虫子等等招式，注意这场战斗可是在倒计时中进行的，玩家一定要珍惜时间速战速决，第二形态搞定之后还有最后一个形态，这时候一旁的电子光束枪可以使用了，而且子弹是没有限制的，只要用这枪打中阿莱西亚一次就可以，不过玩家要有一个提前判断射击，不然直接瞄准是很难打到BOSS的，干掉阿莱西亚之后克里斯在爆炸之前逃出，但是却看到了挟持了克莱尔的威斯克，追着威斯克来到地面，这时过场动画非常给力，两人的对决威斯克明显处于绝对的优势，克里斯被打的死去活来，但是在最后关键时刻克里斯搬动开关，众多钢筋砸向了威斯克，最后还引发了爆炸，但是这些都没能击倒威斯克，克里斯赶忙逃出，在爆炸前一秒成功和妹妹克莱尔驾驶飞机离开了这片人间地狱，而威斯克生死不明，我们老玩家当然知道他并没死……





本作游戏至此结束，游戏中对于兄妹感情的刻画十分出色，克里斯和克莱尔之间的感情与阿莱西亚与阿尔弗莱德之间的感情形成了一种鲜明的对比，游戏结束之后玩家还可以挑战高难度的游戏，已经最后通关之后出现的挑战模式，这里和一般的佣兵模式也不太相同哦。



全文完



GROWLANSER IV OVER RELOADED
グローランサーIV オーバーリローデッド

梦幻骑士 系统完美攻略

作为《梦幻骑士》系列中口碑最好的作品之一（1代也是玩家心目中的经典），这次本作游戏复刻到PSP平台，使得很多老玩家可以再次品尝八年前的感动，游戏在原作的基础上增加了新的剧本、新的好感度培养对象，不过画面并没有太大的改变，在如今游戏中显得有些粗糙，不过这点小遗憾不会遮盖整体游戏的素质。

□文／宇多田

PS Portable PSP	本刊译名：梦幻骑士4 Over Reloaded		2011年8月18日	
	角色扮演	Atlus	6279日元	日语
	UMD	1人	1635MB	全年龄

好感度系统

好感度系统作为《梦4》被人津津乐道的一个系统，在本作中被继续保留了下来，而且很多在原版中不能培养好感的NPC在本作中也加入到了好感度的大家庭中。游戏中友好度是指队伍成员与主角之间的亲密程度，而魅力度则是主角的数值之一，最后的好感度则是这两项数值的总和的多少决定的，每个队伍成员的好感度都是分别独立计算的，而根据游戏中不同问题所选择的选项不同，增加的对应魅力度也不同，所以回答问题的时候一定要慎重考虑之后再做决定，我们要根据NPC的性格特点已经所处环境综合考虑，做出最合适的回答，争取获得尽可能多的魅力度，下面提供几个使魔友好度判定等级，这影响到个别特殊结局的触发条件，追求不同结局的玩家可以参考一下。

使魔名称	对应信息	对应数值
レムス	苦手な人	0以下
	みなさんと同じ	1-39
	アコガレの人	40-59
	一生ついていきます！	60以上
フレーネ	ちょっと···	0以下
	みなさんと同じです	1-41
	ステキな人	42-69
	運命の人	70以上
イライザ	ちょっと···ねぇ···	0以下
	普通の人と同じ	1-44
	頼れるってカンジ?	45-74
	赤い糸の人！	75以上
レオナ	べぇ～！	0以下
	ニンゲンにゃ！	1-27
	いつしょに遊ぶニャ！	28-47
	ご主人様ニャ！	48以上
ヒエン	見るに堪えぬ！	0以下
	人並み	1-19
	人並み以上	20-30
	剣友	31以上
ヴァレリー	実はキライだ！	0以下
	ただの仲間	1-21
	頼れる友	22-35
	背中を任せされる相手	36以上
レジーナ	不出来な弟···	0以下
	弟のような存在	1-23
	頼もしくなつたね	24-37
	ひょっとして運命?	38以上

通常魔法一览

魔法名称	属性	消耗MP	魔法效果	修得魔石
ファイアアロー	炎	4	炎属性的攻击	ファイアウエポン②
アイスバレット	冷	4	冷属性的攻击	アイスウエポン②
サンドショット	地	4	地属性的攻击	ストーンウエポン②
ウィンドエッジ	风	4	风属性的攻击	ウィンドウエポン②
ブラスト	物	6	物属性的攻击	マテリアルマスター⑧
ホーリー	圣	6	圣属性的攻击	聖のまとい④
デス	精	3	即死术攻击	暗殺技術④
MPドレイン	精	1	吸取MP	吸血魔法③
スリープ	精	4	催眠术攻击	ナイトメア③
サイレンス	精	3	封印魔法攻击	ウィンドシールド④ 風のまとい④
サイクルダウン	精	10	战斗等待时间变长	ラックアップ+2⑤
バインド	物	6	石化（也就是移动不能）	魔力アップ+1③
ルスト	物	5	武器的攻击力下降	魔法射程アップ④
ウィーケン	物	5	物理防御力下降	魔法射程アップ④
フイア	无	6	魔法防御力下降	忍耐の光⑤
アタック	无	2	武器攻击了上升	ホーリーウエポン②
プロテクト	无	2	物理防御力上升	マインドウエポン②
レジスト	无	3	魔法防御力上升	全属性防御+1④ 理力の鎧+2④
インビジブル	无	17	躲避敌人的攻击，范围攻击除外	陽炎⑥
マジックシエル	无	20	敌人的一次魔法无效化	陽炎⑥
サイクルアップ	无	10	是选定角色的等待时间缩短	魔法Lv+3⑦
リターン	无	3	从洞窟中脱离	魔法複射+1③
ファイン	无	1	解除异常状态	復活の秘技③ 再生能力+2③
レイズ	无	8	复活	天使の秘蹟⑥
キュア	无	4	HP回复	消費MP減少②
ヒーリング	无	9	HP大幅回复	癒しの秘技⑥

协力魔法一览

●协力魔法必须是两名角色使用两种不同的魔法，组合起来才能形成更为强力的协力魔法。

●想要使用协力魔法，使用魔法的两名角色必须习得“协力”这个技能。

●想要习得“协力”技能，必须在故事剧情中获得“友情之证”。

●协力魔法的发动方法是：当一名角色的魔法咏唱完了的时候，另外一位角色必须有可以进行协力魔法的另一种魔法，而且咏唱等级LV1以上，在菜单中就可以出现“协力”的选项。

协力魔法名称	属性	MP	魔法1	魔法2	魔法效果	范围
サンドガッシュ	地	10	サンドショット	アイスバレット	地属性伤害	-
イラプション	炎	10	サンドショット	ファイアアロー	炎属性伤害	-
サンダーボルト	雷	13	サンドショット	ウインドエッジ	范围内敌人受到雷属性伤害	直线
ソウルフォース	物	19	アイスバレット	ファイアアロー	物理属性大伤害	-
ブリザード	冷	14	アイスバレット	ウインドエッジ	范围内敌人受到冷属性伤害	中
フレア	炎	14	ファイアアロー	ウインドエッジ	范围内敌人受到炎属性伤害	小
ホーリークロス	圣	20	ホーリー	ウインドエッジ	范围内敌人受到圣属性伤害	十字
デスクラウド	精	21	デス	ウインドエッジ	对范围内敌人使用即死效果	小
インヘイル	精	3	MPドレイン	ウインドエッジ	吸取范围内全部敌人的MP	小
Ext.スリープ	精	10	スリープ	ウインドエッジ	对范围内敌人使用催眠术	中
Ext.サイレンス	精	7	サイレンス	ウインドエッジ	封印范围内敌人魔法攻击	中
Ext.サイクル	精	18	サイクルダウン	ウインドエッジ	范围内敌人战斗等待时间变长	小
Ext.バインド	物	15	バインド	ウインドエッジ	使范围内全部敌人移动不能	中
Ext.ルスト	物	12	ルスト	ウインドエッジ	范围内敌人武器攻击力下降	中
Ext.ウィーケン	物	12	ウィーケン	ウインドエッジ	范围内敌人物理防御力下降	中
Ext.フイア	无	15	フイア	ウインドエッジ	范围内敌人魔法防御力下降	中
Ext.アタック	无	5	アタック	ウインドエッジ	使范围内全部我方角色武器攻击力上升	中
Ext.プロテクト	无	5	プロテクト	ウインドエッジ	使范围内全部我方角色物理防御力上升	中
Ext.レジスト	无	7	レジスト	ウインドエッジ	使范围内全部我方角色魔法防御力上升	中
Ext.サイクルアップ	无	18	サイクルアップ	ウインドエッジ	范围内我方角色等待时间缩短	小
Ext.キュア	无	7	キュア	ウインドエッジ	使范围内我方角色HP回复	大
Ext.ヒーリング	无	17	ヒーリング	ウインドエッジ	范围内我方角色HP大幅回复	大
Ext.ファイン	无	2	ファイン	ウインドエッジ	回复范围内全部我方角色异常状态	大
トルネード	风	34	ウインドエッジ	ブラスト	范围内全部敌人受到风属性大伤害	大
メテオ	物	35	ファイアアロー	ブラスト	范围内全部敌人受到物理属性大伤害	大
サモンサンダー	雷	29	アイスバレット	ブラスト	范围内全部敌人受到雷属性大伤害	大
アースクエイク	地	38	サンドショット	ブラスト	范围内敌人受到地属性大伤害	全体

技能一览

技能名称	技能效果	修得魔石
HPアップ	最大HP值上升	マジックバリア⑤
MPアップ	最大MP值上升	瞑想+2⑤
MOVアップ	MOV值上升	ダッシュ封印⑤
命中アップ	命中率上升	全硬直短縮+1②
攻撃硬直短縮	攻击硬直缩短	全硬直短縮+3⑦
詠唱短縮	咏唱时间缩短	魔力アップ+2⑥
道具硬直短縮	战斗三红使用道具、变更装备的硬直时间缩短	スキル効果+1②
消費MP減少	MP的消费值降低	魔導奥義⑦
魔法射程アップ	魔法射程增加	魔法射程アップ・改⑥
間接射程アップ	间接攻击射程增加	間接射程アップ・改⑥
クリティカル	会心攻击发动率增加	魂粉砕②
毒攻撃	攻击时有一定几率使得对手陷入中毒状态	再生封じ③
猛毒攻撃	攻击时有一定几率使得对手陷入猛毒状态	猛毒攻撃④
マヒ攻撃	攻击时有一定几率使得对手陷入麻痹状态，但是对BOSS无效	マヒ攻撃⑥
石化攻撃	攻击时有一定几率使得对手陷入石化状态，但是对BOSS无效	石化攻撃⑧
HP吸収	武器给予的攻击伤害一部分转化成HP	理力の刃⑧
MP吸収	武器给予的攻击伤害一部分转化成MP	理力の鎧⑧
分身	回避率上升	空蝶の術⑤
詠唱防御	减少咏唱中回避率降低和被暴击几率上升的惩罚	魔力障壁⑦ スキルLv+3⑦
常時精神集中	防止咏唱中回避率降低和被暴击几率上升的惩罚	言霊の護符⑨
リジェネレート	战斗中随着时间的经过自动回复HP	再生能力+3⑦
MP回復	战斗中随着时间的经过自动回复MP	瞑想+3⑧
協力	可以使用协力魔法	友情の証④
目利き	计算队伍全员技能等级之和，以此为概率自动鉴定入手的饰品	リング制御力アップ② スキルLv+1②

特技一览

特技名称	特技效果	修得魔石
強打撃	给予对方普通状态下1.5倍的伤害	魔力霧散③、ノックアウト③
貫通攻撃	攻击直线攻击范围内内的敌人	腕利きの試練⑤
全範囲攻撃	给予周围全部敌人普通状态下75%的攻击伤害	振り回し⑦
強奪	攻击后可以盗取其道具	リルアップ⑤
ソウルブレイク	损失一半的HP回复一半的MP	理力の刃④
足留め	对敌人造成伤害后的硬直变为2倍	理力の刃④
詠唱妨害	攻击咏唱中的对象时魔法等级下降2	苦行者の悟り⑤
即死攻撃	普通攻击也附加一定几率的即死效果，但是对BOSS无效	武器威力アップ+3⑥
死の呪詛	攻击之后一定时间会被诅咒杀死，但是对BOSS无效	魔法の呪い⑦、メイジスローター⑦
時限爆弾	在自己脚下设置炸弹，经过一定的时间之后会自动爆炸，这个攻击是不分敌方还是友军的无差别攻击	MOVアップ+2④
インフェルノ	消耗全部MP进行物理范围攻击，攻击力由MP当时剩余值决定	レギンレイブ⑦
見切る	一定时间内指定对象回避率上升50%	気合溜め⑥
カウンター	被武器直接攻击到后会进行反击	返し刃⑧、インタセプター⑧
バーサーク	指定对象受到的伤害变为2倍，但是自己也会受到30%的伤害	貫通攻撃封印⑦ 全周囲攻撃封印⑦
精神集中	防止咏唱中回避率降低和被暴击几率上升的惩罚，但是在咏唱受到干扰的时候魔法等级会从2变为1	受け流し・改⑤
魔法Lvアップ	魔法等级上升	魔力アップ+3⑨
魔法持続化	属性攻击魔法在一定时间内可以持续其效果	魔法複射+2⑥
魔法強化	消费的MP变为普通状态的2倍，攻击力则变为1.5倍	アルヴィースの記憶⑨

特技名称	特技效果	修得魔石
魔法耐性アップ	所有的魔法耐性上升2个等级	魔力霧散③
おとり	敌人的攻击目标会变为自己	受け流し③
夜目	在洞窟中的黑暗场所使用之后可以增加可视范围	サンダーウェポン②、不意打ち防御②、間接射程アップ②
しのび歩き	一定范围内敌人的可视范围变小	隠密③
ダッシュ	移动力变为2倍	MOVアップ⑥
能力解析	观察确认敌人的能力	ラックアップ+1②、理力の鎧+1②、理力の刃+1②

道具效果一览

道具名称	道具对应效果
回復薬	HP回复30~37
秘伝の傷薬	HP回复100~115
聖母の秘薬	HP全回复
エリクサー	队友全员HP全部回复
アンブローシア	MP回复30~37
毒消し草	毒和猛毒效果回复
気付け薬	麻痹和气绝效果回复
ヘンルーダ	石化效果回复
パナシア	除濒死之外的异常状态回复
ネクタル	回复战斗不能
星のかけら	活跃累积数增加4点
GLチップス第1弾	可以获得グローランサー卡片第2弾（全15种）其中的一枚，并且回复30~37HP
GLチップス第2弾	可以获得グローランサー卡片第2弾（全15种）其中的一枚，并且回复30~37HP
GLチップス第3弾	可以获得グローランサー卡片第2弾（全15种）其中的一枚，并且回复30~37HP
GLチップス第4弾	可以获得グローランサー卡片第2弾（全15种）其中的一枚，并且回复30~37HP
ラッキーシンボル	获得道具等级上升1点
アルスィオーヴのベル	击倒敌人肯定可以获得道具
ヴィトの秘薬	硬直时间减少
時のルーン	使特定敌人攻击等待周期变长
時の夏炉	使敌人全体攻击等待周期变长
生命のリンゴ	STR提升1~4
知恵のリンゴ	INT提升1~4
疾風のリンゴ	DEX提升1~4
ダンディーブック	魅力度上升
祝福の鐘	在保留原能力的基础上LV下降10
妖精の涙	魔石制御力最低值上升1
レテの雫	饰品颜色和装备中的魔石相协调
秘伝書	获得100点技能点
狂戦士の奥義書	バーサーク变为可以习得
大地の魔道書	サンドショット变为可以习得
氷雪の魔道書	アイスバレット变为可以习得
烈火の魔道書	ファイアアロー变为可以习得
旋風の魔道書	ウインドエッジ变为可以习得
聖炎の魔道書	ホーリー变为可以习得
死者の魔道書	デス变为可以习得
心魂の魔道書	MPドレイン变为可以习得
神経伝達の魔道書	サイクルアップ变为可以习得
奇跡の魔道書	ヒーリング变为可以习得
反撃奥義の書	カウンター变为可以习得
全殺斬奥義の書	全范围攻击变为可以习得
大盗賊の奥義書	强夺变为可以习得
召喚魔術師の奥義書	魔法强化变为可以习得
目利きの秘本	目利变为可以习得
体力増進秘本	HP上升变为可以习得
精神力増進秘本	MP上升变为可以习得
移動力増進秘本	MOV上升变为可以习得
動体視力強化の秘本	命中率上升变为可以习得
早業の秘本	攻击硬直时间缩短变为可以习得
呪い言葉の秘本	咏唱时间缩短变为可以习得
魔法原理の秘本	消费MP减少变为可以习得
石化毒の秘本	石化攻击变为可以习得
身体同調の秘本	HP吸收变为可以习得

道具名称	道具对应效果
精神同調の秘本	MP吸收变为可以习得
生命力強化の秘本	状态异常防御变为可以习得
みかわしの秘本	分身变为可以习得
治癒力の秘本	リジェネレート变为可以习得
安らぎの秘本	MP回复变为可以习得

角色属性种类一览

名称缩写	解释
STR	影响武器攻击力、最大HP的成长率和防御力
DEX	影响战斗时的移动力、魔法的咏唱时间、攻击的命中率、回避率以及会心一击的几率
INT	影响游戏魔法的威力和最大MP的成长率
ATK	武器所造成的攻击伤害，和STR有关
DEF	游戏被物理攻击之后的损害度，和STR有关
MOV	影响战斗时候的移动速度，和DEX有关
ATW	游戏武器攻击之后的硬直时间，该数值越高硬直时间越短

活跃点数取得方法

取得条件	对应详细点数
击败敌人	每击倒一个敌人+1点
一击必杀	除了击倒敌人获得的1点之外再+1点
击败BOSS	除了击倒敌人获得的1点之外再+1点
会心一击	概率+1点
回避攻击	概率+1点
リミットアビリティ发动	每发动一次+1点
1场战斗中击倒五名敌人	每达成一次+1点（同一场战斗中也可多次获得）
累计击倒50名敌人	累积数每到50的时候+1点
无伤	敌人全灭时没有受伤+1点
突然袭击	所有突然袭击的综合的一半变为增加点数

状态异常一览

状态异常种类	详细说明	治愈方法
毒	每过一定时间HP-5	ファイン、毒消し草、パナシア
猛毒	每过一定时间HP-25	ファイン、毒消し草、パナシア
マヒ	不能行动	ファイン、毒消し草、パナシア、经过一定时间
石化	不能行动	ファイン、ヘンルーダ、パナシア
スリープ	不能行动	レイズ、ネクタル、ファイン、被攻击、经过一定时间
サイレンス	不能使用魔法	ファイン、经过一定时间
バインド	不能移动	ファイン、经过一定时间
気絶	不能行动	ファイン、気付け薬、经过一定时间
死の呪詛	诅咒倒计时为0时死亡	将施放诅咒的敌人击倒
ルスト	降低角色攻击力	アタック、经过一定时间
ウィーケン	降低角色防御力	プロテクト、经过一定时间
フィア	降低角色魔法防御力	レジスト、经过一定时间
サイクルダウン	下次行动的等待时间变长	サイクルアップ、经过一定时间

属性防御力相关

- 受到敌人攻击性质的魔法时造成的伤害，是根据角色自身的魔法耐性所决定的。
- 魔法耐性分为0~6这七个等级，等级越高受到魔法攻击时造成的伤害也就越小。
- 魔法耐性是会根据装备和魔石的不同而产生变化的。
- 下面是魔法耐性不同等级对应的数值，玩家可以参考一下。

魔法耐性等级	所受伤害倍率	异常状态发生概率
0	2.0	100%
1	1.5	75%
2	1.0	50%
3	0.75	37%
4	0.5	25%
5	0.25	12%
6	0	0%

ファイナルファンタジー FINAL FANTASY 零式 TYPE-0

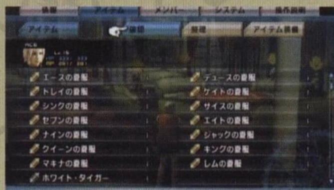
最终零式的序章

□文／赤银

8月11日公布的本作试玩版十分厚道，包括难度不一的四个关卡，通关＋全部收集大概要玩上五、六个小时。全部14名可使用角色中本次登场的虽只有其中7人，各人物由于使用的武器、技能不同，玩起来也风格迥异，别有一番赏玩价值。可收集的14套夏服能在正式版中继承，其中也不乏难度较高不易发现的几身。特作此攻略以帮助喜欢本作的玩家，并向尚未接触本作的同学加以推荐。无论手感、画面、系统、剧情，相信本作的表现一定不会令您失望的。此外体验版中视角以及吸收幻素等方面显露出的问题，制作方也表示将在正式版加以改进。让我们一起期待这一RPG盛宴的到来吧。

PS Portable PSP

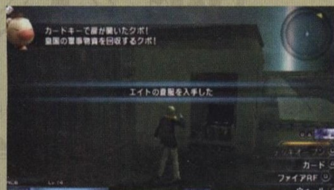
本刊译名：最终幻想 零式			2011年10月13日
角色扮演	SQUARE ENIX	7700日元	日版
UMD×2	1~3人	记忆卡容量未定	15岁以上


本次试玩版中可获得的夏服共14件。


斗气的皮埃特攻击力极高，等级低时需要小心。


等待从军姐姐归来的少女，容易忽略的一处。

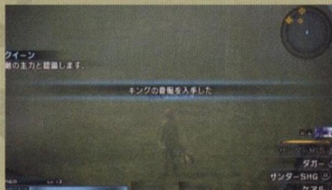

最初获得的夏服，中村悠一配音弓箭男用。


比起最后三架机甲，途中反而更辛苦呢。


依赖达成即可获得，幻素抽取正式版中将得到改善。



对付青龙人时先消灭碍事到翼龙比较好。


化不可能为可能，最终死斗的开始。

夏服（可继承要素）

角色	入手方法
Ace	作战其之三通关报酬。
Deuce	1:最初的地图最后出现的增援，只将其指挥官击倒。 2:和投降的一般兵对话获得甲式钥匙。 3:打开车后门，从里面的士兵处获得乙式钥匙。 4:打开另一辆车后门，战胜出现的斗气敌兵后获得。
Trey	喷水广场入口处的女性交谈两次后获得。
Cater	作战其之一通关报酬。
Cinque	**アクヴィの**町的少女（**ナズナ**）处获得。和树旁的少女对话后，几个捉迷藏的小孩围过来，交谈后树旁少女逃走。追上后交谈，前往入口处和女士兵交谈获得“少女姐姐的信”，交给少女后获得。
Sice	沙龙中完成女性的依赖后获得。需要10个**レッドファントマ**红色幻素，用火魔法杀死敌人后按住R，图标旋转90度后可按任意键吸取。
Seven	作战其之二通关报酬。
Eight	作战其之三用钥匙打开最后地图的小屋获得。钥匙击倒最后出现的魔导机甲指挥官即可从投降的士兵处获得。
Nine	**アクヴィの**街商店980G购入。
Jack	借给沙龙的女性5000G后，作为抵押获得。（作战一完成后出现）
Queen	作战之ノ四通关报酬。
King	调查作战其之四开始之后倒下的士兵。
Machina	战斗训练通关报酬。
Rem	作战其之三最后的S.O.受信「青龙人10体**を倒す**」报酬，注意同伴击倒的青龙人不计算在内。



作战任务详解

战斗训练

在森林中与初级怪兽进行战斗的同时进行战斗操作的说明，可以用来熟悉各个角色的动作和战斗系统。适合用来收集依赖的红色幻素。只能操作一个人，使用召唤兽军神时间到后便会算任务失败需要注意。完成任务可以获得玛吉纳的夏服。

作战其之一

根据地图上指示的方向前进，中途出现的卡车后仓可以通过击倒指挥官后从投降的士兵处取得的钥匙打开，可以获得迪乌丝的夏服和其他有用的道具。继续前进Boss战。

ヴァジュラ战

蝎子型的机械Boss。攻击力较强，最好选择远距离魔法攻擊，并注意回避。造成一定伤害后爬上墙壁进行导弹射击，同样威力强大，注意回避。一路追赶，藏在卡车之后，令其导弹击中即可打开前进的道路。本战中无法将其击倒，进入被破坏的大楼门中继续任务。

スノージャイアント战

进入大楼后继续向前出现一只冰猴子，由于走廊较窄不宜回避，可以退回到刚才的大厅。利用躲避其攻击后的破绽可使战斗变得简单些。

ベヒーモス战

战狼一只，初期等级较低的话可以依靠召唤兽进行战斗（不过会造成召唤的角色战斗不能需要注意）。尽量不站在其正前方，采取远距离魔法乱射战术比较好。

S.O.（特殊任务）

按住L键同时按下可以选择接受或拒绝，限定时间内完成的话可以获得各种加成效果，失败的话则会令使用的角色瞬间死亡。因此接受的时候还需慎重（不过也可以通过换地图将未完成的S.O.取消）。

1.用破绽攻击秒杀（红色标志）皇国军2人。=**プロテス**（防御增加效果）30秒

スノージャイアント战时

2.2分以内击中3次破绽攻击造成硬直（黄色标志）=忍耐效果45秒

3.1分内不受攻击=MP消费0

ベヒーモス战时

4. 2分以内击中3次破绽攻击造成硬直（黄色标志）=**プロテス**30秒

ヴァジュラ战时

5.不受攻击=**ヘイスト**（攻速强化效果）60秒

6.4分以内将大楼中掉落的全部道具回收=无敌30秒

作战其之二

作战一完成后出现。沿路击倒敌人即可。击倒10个青龙人S.O.能够获得赛温的夏服。任务完成后可以从沙龙前往**アクヴィ**の街。

S.O.

1.1分内不击倒敌人（注意不要行进过快换区取消任务）=**インビジ**（隐形效果）15秒

2.击倒一只**グレン**（红莲）

3.30秒内不受攻击=消费MP0 30秒

4.1分内不受伤害=消费MP0 30秒

5.1分以内に用魔法击倒2个敌人=**トランス**30秒

6.1分以内破绽攻击秒杀一只**ヨクリュウ**（翼龙）=**オーラ**30秒

7.1分以内用破绽攻击秒杀一个敌人=无敌30秒

8.1分以内击中敌人10次=消费MP0 30秒

9.1分以内击倒1个苍龙兵=**オーラ**30秒

10.2分以内击中敌人15次=MP费0 30秒

11.2分以内用魔法破绽攻击秒杀2个敌人=**クイック**30秒

12.2分内无角色战斗不能=**リジェネ**1分

13.3分内无角色战斗不能=**リジェネ**2分

14.4分以内玩家控制角色击倒10只青龙人=**トランス**30秒

作战其之三

作战一完成后出现。

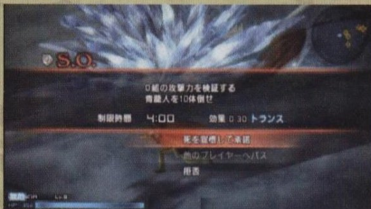
沿路与敌人魔导机甲步兵混合部队作战。途中有回复点，可以在之后的数架魔导机甲战中补给用。最后出现的**クロディウス**大佐等敌兵，只击倒大佐后可以获得**カードキー**，可以用来打开前方小屋的门，获得艾特的夏服。

S.O.

1.1分以内用破绽攻击秒杀**ナルセス**少佐=**オーラ**30秒

2.30秒以内秒杀1个敌人=**クイック**30秒

3.1分以内击中敌人10次=MP消费0 30秒



S.O.的青龙人小心不要被同伴或是支援角色抢了哦。

作战其之四

作战三完成后出现。难度为不可能（笑）。只需在浓雾的森林击倒数架魔导机甲和重装机枪兵即可。任务刚开始倒下的士兵处可以获得金的夏服。完成任务后获得库茵的夏服。

其实说是难度不可能。只要稍微练下级，善用召唤兽并且注意回避的话，本任务还是很简单的。在这里介绍一下赤银的通过方法，并没有特别的练级只是前三个作战算上拿道具打了两三次而已，角色最高14级，最低9级。最初选择自己最不擅长使用的角色吸引敌人集中后使用召唤兽军神，集中攻击敌方机甲部队（有必要的话可以升级一下召唤兽的HP）。召唤时间到或者被敌方杀死（汗）后，换上蕾姆。装备雷属性SHG散弹魔法（最好配合在**アクヴィ**の街购买的雷魔法入门）对机甲类敌人效果拔群。注意回避导弹和机枪兵的扫射干掉剩下的魔导机甲后，只有步兵就不足为惧了。

S.O.

2分以内击中敌人50次=无敌



试玩版角色性能分析

金 King

武器类型	手枪×2
易用度	★★★★★

强大的远程系角色之二。由于使用的武器是手枪，HP槽上方会显示残弹数量，普通攻击的射击和特殊技能蓄力子弹会消耗弹数，为零后需要上子弹这一点略微使其安全系数有些许降低。瞬发的射击对于敌人弱点破绽的捕捉十分有效。顺便一提，他是试玩版7位角色中除去魔法专攻的蕾姆之外冷气魔力最高的一只了。

萨丝 Sice

武器类型	大镰
易用度	★★☆☆☆

使用死神镰刀的女性角色，最大的特点是通过击倒敌人能够吸收怨念，攻击力会随着杀死敌人吸收的怨念量提高，怨念的吸收量可以通过镰刀的颜色来判断。特殊技能是将怨念化为冲击波射出的贯通直线攻击，威力也会随着吸收量而增加。大镰的普通攻击范围也较广，攻击力不俗，不过方向上稍微有些难以控制，容易造成被敌方攻击的破绽。

玛吉纳 Machina

武器类型	双钻	易用度	★★★☆☆

拥有全角色最高的攻击力，防御力则仅次于奈恩。使用武器是男人的浪漫——双钻头。通常攻击出招慢、范围窄，然而长按○的特殊技能是使用钻头的无限钻击，破绽攻击将Boss击倒硬直的时候使用威力将极为惊人。神谷娘娘配音的玛吉纳在本作中有着极为重要的戏份?

蕾姆 Rem

武器类型	双短刀
易用度	★★★★☆

最强魔法系角色，全部魔力属性数值都居榜首，而且拥有高达其他人两到三倍的MP量。近身攻击速度较快，威力也属于中游水平，不过和魔法相比则几乎完全没有使用的必要了。处于最低水平的防御力可以用机动性较高的回避来弥补，并且可以习得魔法取消技能，普通攻击配合魔法取消或许也是一个不错的选择。使用魔法时按住裙子的动作激萌啊!

艾斯 Ace

武器类型	卡片
易用度	★★★★★

毫无疑问是本作最好用的角色没有之一。使用卡片的远距离普通攻击具有相当的追尾能力，且出招快，对于攻击敌人的破绽极为有效。加上拥有无敌时间的无限连续回避，艾斯无疑是新手上手最为适合的安全系角色。无论Boss还是杂兵，多用回避从远距离攻击都可以放风筝至死。特殊技能的抽牌，更能随机抽选回复、攻击、妨碍等效果，十分好用。

奈恩 Nine

武器类型	长枪
易用度	★★★☆☆

物理攻击特化的近战型角色。武器长枪的攻击距离和范围都较广，加上广范围跳跃攻击，能对敌人造成极大的伤害。不过缺点是挥动武器时的幅度过大，收招慢，容易被敌人攻击。不过由于其防御力是全角色中最高的，用肉盾战术硬抗也未尝不可。声优小野大辅配出的痞子气较重的一位角色，传统型的热血笨蛋一只。

库茵 Queen

武器类型	长剑
易用度	★★★★☆

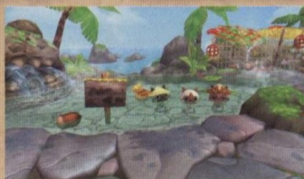
没有特点便是她最大的特点了，各种性能都比较平衡，魔法普通攻击全能，唯一的弱项就是防御较低。长剑普通攻击范围一般，不过特殊技能的"十字审判"能够在吸取敌人HP的同时对己方进行回复，把她放在队友里配合回复魔法将是一个称职的奶妈。值得一提的是人设是经典的黑长直+眼镜娘，外加女王般的性格，不可不萌啊。





□文／赤银

G级狩猎新体验
大家一起来经营猫村吧！





PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 暖洋洋的猫村G		2011年8月10日
猫村经营	CAPCOM	3990日元	日版
UMD	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

喵了个咪的G级解禁啦！

不知你是否还记得？我们去年8月曾经见过面的喵。

唔……没见过的人们，我先来做个自我介绍好了。

我曾是一个在波凯村小有名气的高中生猎人，一次和青梅竹马一起进行的艰苦卓绝的狩猎中我被黑衣怪物暗算命丧猎场，而当我转生之后睁开眼！？却发现我变成艾路猫了喵。

后来我终于得知，原来为了弥补我狩猎过多怪物的罪孽，狩猎之神故意把我转生为艾路猫，以苦我心智，劳我筋骨，饿我体肤，空乏我身，行拂乱我所为，所以动心忍性，增益我所不能。最终，我实现了神明为我准备的种种试炼，成功建立起了一座伟大的猫村。终于，我成功转生回人，在MHP3的世界中有一次展开了苦乐共存的狩猎生涯。

然而，又一次艰苦卓绝的狩猎中……为什么我又变成喵回到原来的世界了啊？喵的狩猎之神？！

神：为了迎接MHP3G的来临……

我：真的！？什么时候的喵！？

神：等你在这个世界的任务结束之后，自然会知晓……

我：那什么时候才会结束的？我等不及了啊，亲。

神：等MHP3G来临的时候，就该结束了……

我：…………

就这样，我身为艾路猫的第二生，又一次莫名奇妙的开始了。



继承·追加要素

开始游戏后有三个选项：

「アイルー村のつづきから開始」

能够继承前作《怪物猎人日记 暖洋洋的猫村》的记录，其中PP、所持道具、仓库道具、同伴艾路猫、好感度、任务以及设施扩张等全部要素都将得以继承。根据前作进行的程度不同，如果尚未到达结局的话，会从之前的进度开始，而若已经看过结局则会直接进入猫村G的剧情。

「はじめから開始」

从头开始全新的游戏，本作中包含了前作的全部内容（猎人系列的惯例，G=原作+追加要素）。

「アイルー村Gから開始」

不想从前作开始，或是没有前作的存档可以继承的话，可以直接选择从猫村G开始游戏。不过还是推荐没有玩过前作的玩家选择从头开始。选择从猫村G开始的话，游戏会以前作通关的状态开始，最初持有的道具包括：**ハリマグロ、スネークサーモン、ドデッカブ、ナナハクサイ、デンデンダイコン、シモフリトマト**、鉄鉱石、**アオキノコ**各10个、石ころ、**もえないゴミ**、空き**ビン**、釣り**のエサ**、虫捕り**のミツ**、畑の肥料、牧畜の飼料、採掘の油各30个，重要物品10中持有其中7种的展示品。同伴艾路77只全部加入，其中好感度MAX1只，lv9艾路21只，lv3艾路1只，lv2艾路21只，lv1艾路32只。其他还有暖洋洋点数15500PP，文化冲击点数26295SP，综合好感度20574，探险任务达成数31，经过日数41日。

追加要素

探险任务数由45增加至102，新增地图雪山，同伴艾路数由78增加到128只，并可升级为G级艾路，可收集服装增至275件，新增5处新设施，增加道具和怪物种类等等。此外，同伴艾路的好感度最高值可增至1000以上，达到1000后会追加☆号标记，好感度3000后可获得第二件服装。文化冲击可再次确认，并增加至50点。交易场所的交易次数增至一天3次。山莱爷登场可交换道具。小猪赛跑增加新赛道和新小猪可供使用。

联动要素

除了继承前作记录，如果PSP中有MHP2G或MHP3记录的话可以获得对应的联动奖励。

MHP2G：可以从雇佣的同伴猫中选择一只继承到猫村G中来，仅限一只再度联动的话会覆盖之前的。

MHP3：可以从雇佣的同伴猫中选择两只继承到猫村G中来，其性格与倾向将影响在猫村中的装备和职业。

装备	性格
雷狼龙装备	勇敢、主人爱、机会派
白兔兽装备	粘着上手、小聪明、胆小
结云装备	平和主义

职业	倾向
狩猎猫	只限近接、近接&爆弹、近接&回旋镖
爆桶师	只限爆弹、只限回旋镖、爆弹&回旋镖
音楽家	不攻击（平和主义）

新增同伴艾路猫列表



注：♂的共通喜好物品是「**なぞの骨、大きな骨、かたい骨**」(长老除外)、♀的共通喜好物品是「**シマリリス、マネアネモネ、ドスピスカス**」。

No.	名称	初期职业	性别	加入条件	喜欢的道具
78	ヤオ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
79	ザザミー	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
80	モモ	自由	♀	看到牧场里モモ与マシロ二人的对话。	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
81	トリップ	自由	♂	爆弹桶採掘場建成后，与ルナ发生争执。剧情后加入。	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
82	ジーニャアス	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
83	ニラ	自由	♂	农场中ネギ与ニラ发生争执，对话剧情后加入。	円盤石、ポポの尾毛
84	パウダー	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	ドスピスカス、オオナナホシ
85	メール	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
86	ロック	自由	♂	猫地藏广场中对话加入。	オオナナホシ
87	エア	自由	♀	完成任务「エアの落とし物」	オオナナホシ
88	ニャーベルト	自由	♂	渔场附近的沙滩上与其交谈，回答问题后加入。	オオナナホシ
89	ジャグラー	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
90	アズーロ	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
91	スイセン	自由	♀	爆弹桶采掘场，完成任务「ウルシを追って」	ドスピスカス、オオナナホシ
92	バグス	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
93	キャビア	自由	♂	海边厨房建设后出现，对话加入。	円盤石、ポポの尾毛
94	カヤ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
95	アンモ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
96	ランス	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
97	ニャリーゼ	自由	♀	两次捡起掉落的帽子剧情。第二天在渔场的沙滩对话加入。	オオナナホシ
98	タイショウ	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
99	ニャッスル	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
100	フイット	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
101	ガノ	自由	♂	远洋筏的等级4后，从情报屋处得到"海之主"的情报。之后去钓鱼即可。	オオナナホシ
102	クレラ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
103	クイーン	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	大黄金魚
104	ルルル	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
105	クリケット	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	円盤石、ポポの尾毛
106	ロジカ	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
107	ニーナ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
108	ショット		♂	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
109	ドク	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
110	モミジ	自由	♂	猫地藏广场中出现，有一只以上G级猫就会加入。	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
111	アロマ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
112	チャチャルー	自由	♂	艾路猫介绍所（G）	円盤石、ポポの尾毛
113	トマト	自由	♀	完成村任务「腹ペコトマト」后加入。	オオナナホシ
114	パール	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
115	リク	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	大黄金魚
116	カイ	自由	♂	艾路猫介绍所(G)	大黄金魚
117	マサラ	自由	♂	渔场的沙滩出现。完成村任务「東方からのお客様」后加入。	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
118	ゲリョ	自由	♂	完成村任务「ドデッカブ大量生産」后加入。	オオナナホシ
119	オウジ	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	大黄金魚
120	ホタル	自由	♀	艾路猫介绍所(G)	オオナナホシ
121	シーフー	自由	♂	完成村任务「ルナ再び」	円盤石、ポポの尾毛
122	マハラニャ	自由	♂	广场的小猪主题公园入口附近与マハラニャ对话，回答「珍しくないよ」、「これも手に入るよ」，第二天回答「そのへんに落ちてるよ」后加入。	オオナナホシ
123	シンチャ	自由	♂	温泉完成後出現	オオナナホシ
124	パル	自由	♂	海边厨房的石块附近出现，对话后加入。	黄金魚、サツマノイモ、まんまるたまご、草食竜の卵
125	ユクモ受付嬢	G級受付	♀	G部分第3日	シマリリス、オオナナホシ
126	番台	番台	♂	温泉完成后加入。	オオナナホシ
127	ニャン次郎	宅配屋	♂	喵挑战（共4回）完成后。	オオナナホシ
128	MHP2G随行猫	ハンター	♂	继承MHP2G存档。	なぞの骨、大きな骨、かたい骨、オオナナホシ
129	下载艾路	-		艾路村下载	-
130	MHP3随行猫1	ハンター/タル投師/音楽家	♂	继承MHP3存档	なぞの骨、大きな骨、かたい骨、オオナナホシ
131	MHP3随行猫2	ハンター/タル投師/音楽家	♂	继承MHP3存档	なぞの骨、大きな骨、かたい骨、オオナナホシ

艾路猫介绍所



艾路名	性别	职业	条件1(个数)	条件2(个数)	条件3(个数)	条件4(个数)	条件5(个数)
ヤオ	♀	自由	雷光虫(15)	ドデッカブ(30)	-	-	-
アロマ	♀	自由	ガーグァの卵(1)	不死虫(6)	イーオスの毒牙(1)	マヒダケ(15)	げどく草(15)
バグス	♂	自由	キングトリュフ(2)	ポポポミルク(20)	-	-	-
アズーロ	♂	自由	黄金魚(4)	カジキマグロ(3)	シマリリス(2)	オンプウオ(40)	-
ジャグラー	♂	自由	レアガーリック(4)	キングトリュフ(2)	ツツミクルミ(8)	まんまるたまご(1)	-
ジーニャアス	♂	自由	ドスヘラクレス(5)	マボロシチョウ(2)	ギアノスの皮(2)	-	-
パウダー	♀	自由	まんまるたまご(4)	雪獅子の牙(1)	ブランゴの毛(3)	カクバッタ(60)	ランゴスタの甲殻(15)
メール	♀	自由	虹色鉱石(10)	アッサリアサリ(12)	ブーメラン(8)	ランポスの皮(13)	ランポスの鱗(4)
ランス	♂	自由	大黄金魚(2)	蒼火竜の甲殻(1)	ギアノスの皮(10)	ギアノスの牙(2)	-
パール	♀	自由	ペピポパンプキン(5)	ガーグァの羽毛(20)	キラビートル(8)	雷光エキス(8)	-
フイット	♀	自由	ハナスズムシ(1)	迅竜の黒毛(1)	雷光ゼリー(5)	不死虫(10)	-
アンモ	♂	自由	ベアライト石(4)	鋭利な爪(3)	とがった爪(20)	ランゴスタの羽(10)	セサミント(11)
クリケット	♀	自由	ニジイロブスター(1)	ガーグァの卵(5)	ドスヘラクレス(16)	ペタリンゴ(9)	-
ニーナ	♀	自由	ガーグァの青色羽(1)	ピュアクリスタル(8)-	-	-	-
ロジカ	♂	自由	マレコガネ(2)	熱帯イチゴ(4)	こぼれアワビ(10)-	-	-
クレラ	♀	自由	ツツミクルミ(8)	大黄金魚(6)	雷光エキス(25)	黄金石の塊(1)	-
ドク	♂	自由	ペタリンゴ(8)	ガーグァの青色羽(3)	ガーグァの羽毛(30)	まんまるたまご(5)	ゲネポスの皮(15)
ショット	♂	自由	ハナスズムシ(20)	トロピーチ(4)	虹色鉱石(16)	-	-
ニャッスル	♂	自由	桜火竜の鱗(1)	雷狼竜の甲殻(1)	アッサリアサリ(10)	なめらかな皮(20)	-
ザザミー	♂	自由	ギアノスの牙(7)	ゲネポスの麻痺牙(4)	ザザミソ(6)	ギアノスの皮(13)	オニキスペッパー(5)
チャチャルー	♂	自由	奇面族のお宝(16)	白いたまご(40)	丸鳥の羽(5)	レアガーリック(12)	-
ルルル	♀	自由	マレコガネ(6)	ベアライト石(23)	マボロシチョウ(7)	-	-
カヤ	♀	自由	ブランゴの毛(10)	雷光ゼリー(10)	黄金魚(11)	ツチハチノコ(40)	上鎧玉(50)
カイ	♂	自由	ニジイロブスター(3)	ペピポパンプキン(28)	ギィギの毒針(10)	マカマカダミア(12)	-
リク	♂	自由	セサミント(6)	黄金石の塊(4)	ファンゴの毛皮(10)	ドスヘラクレス(15)	-
クィーン	♀	自由	黒轟竜の鱗（1)	こぼれアワビ(3)	鋭利な爪(5)	ニジイロブスター(2)	グァーガの青色羽(5)
ホタル	♀	自由	グァーガの卵(5)	アッサリアサリ(14)	トコナツメグ(7)	奇面族のお宝(8)	ツツミクルミ(7)
オウジ	♀	自由	奇面族の秘宝(4)	ゴドトリュフ(3)	ピュアクリスタル(16)	古代魚(24)	-

暖洋洋猫村G级流程攻略

开通式~全设施开放



开通式
首先我们的任务是开拓新大陆喵！
按□拿起在广场放置的大桶爆弹，交到爆弹长处，等到第二天路便会打开了。之后可以在新天地四处参观一番。
G级探险任务解禁喵！
地藏广场中有一只结云受付娘，对话后前往集会所便令其加入，之后可以在她这里接受G级探险任务。
G级村认证喵！
与广场的**ネコート**对话，村子被认证为G级村，村名会加上一个G。同时获得「**ぽかぽかベストG**」「**Gメダル**」和2000SP的奖励。
其他方面
每日交易次数增至3次，山菜爷开始出现在村里，探险任务追加雪山，任务「**驚かせて卵をゲット！**」、「**巨大な雷光虫**」、「**雪山の獣達！**」开放。工艺家处可以获得**熱帯ギルド**、**熱帯な柱**、**熱帯な飾り**、**熱帯な門**的礼物。

村任务
广场的馆长处可接任务「**タル忘れられる**」。

海边厨房开放



想要进行G级任务便离不开G级艾路猫，除了需要G级硬币之外，还需要海边厨房的存在。来到海边新厨房的预定地发生任务「**オシャレな海岸食堂**」，完成后可以使用。

「**スキルアップの実**」**的入手方法：**
- o G级探险任务
- o G级生产设施
- o 任务通过时的报酬
- o 广场的树(仅限运气★5时)入手



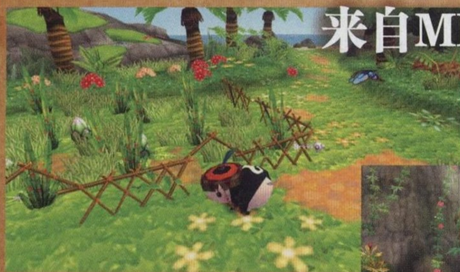
料理列表



狩猎猫、爆弹猫、音乐家的能力UP，必须通过任务「**ステキな海岸食堂**」才能使用。

料理	成长技能	材料
トムヤングングン	菜园	**スキルアップの実×1**
ノビノビーフン	饲育	**スキルアップの実×1**
クッキングラタン	料理	**スキルアップの実×1**
カムカムシパン	捕虫	**スキルアップの実×1**
フィッシューマイ	钓鱼	**スキルアップの実×1**
ドリルグリル	探险	**スキルアップの実×1**
トレードーナツ	交易	**スキルアップの実×1**
タルタルタルト	爆弹	**スキルアップの実×1**
狩リーカレー	狩猎	**スキルアップの実×1**
ブラボーマーボー	音乐	**スキルアップの実×1**

来自MHP3的朋友



↑身穿结云装备的小猪，本作中有小猪赛跑和小猪田地两个地方可供活跃。



↓继承自MHP3存档玩家雇佣的随行猫，有雷狼、雄火和白兔装备哦。

远洋筏开放



通过远洋航海获得道具素材的便利设施，前往厨房所在海岸与**リール**交谈开始任务「**リールのいかだ作り**」，完成后开放！

扩张RANK	消费点数	入手道具	扩张条件
RANK1	-	**スキルアップの実、採掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金魚**	完成任务「**リールのいかだ作り**」
RANK2	13000PP	**スキルアップの実、採掘の油、カクサンデメキン、黄金魚、カジキマグロ、ハリマグロ、ハレツアロワナ**	达到RANK1后第二天，完成任务「**いかだを大きくするニャ**」
RANK3	16000PP	**スキルアップの実、採掘の油、黄金魚、ハリマグロ、カジキマグロ、ハレツアロワナ、カクサンデメキン**	达到RANK2后第二天
RANK4	20000PP	**スキルアップの実、採掘の油、古代魚、黄金魚、ハレツアロワナ、カジキマグロ、カクサンデメキン、大黄金魚、ニジイロブスター**	爆弹桶采掘场完成后
RANK5	29000PP	**カジキマグロ、ハレツアロワナ、黄金魚、大黄金魚、カクサンデメキン、ニジイロブスター、古代魚**	完成任务「**ココ掘れ、温泉！**」
RANKMAX	33000PP	**スキルアップの実、大黄金魚、黄金魚、カジキマグロ、カクサンデメキン、ニジイロブスター、古代魚、採掘の油**	达到RANK5后

G级艾路猫作成可能！



完成以上两个任务后，便可以在海边厨房靠料理和获得的G级硬币，成功将普通艾路猫生级为G级艾路猫了喵！

G级硬币

普通艾路猫转职为G级艾路猫的时候需要G级硬币，而G级硬币需要从广场的**ネコート**处获得。仅仅靠在海边餐厅吃饭，没有G级硬币也无法制造G级艾路猫。在村子成为G级村数日后，便可以通过交换道具入手G级硬币了。

获得G级硬币奖励

- 村字全部设施完成后奖励G级硬币3枚。
- 村字温泉建好后奖励G级硬币1枚。
- 完成喵次郎的任务后可以获得G级硬币1枚。
- 地下展示室的展示品全部集齐后奖励G级硬币2枚。
- 和多位村民加深交流达到较高友好度后奖励G级硬币5枚。
- 探险任务「雪山の王者**ドドブランゴ**」通过后1枚。
- 探险任务「空飛ぶ新種竜」通过后1枚。
- 探险任务「迅竜**ナルガクルガ**」通过后1枚。
- 探险任务「新**たなる**母、桜色の竜！」通过后1枚。
- 探险任务「**しびれまくり！ジンオウガ！**」通过后1枚。
- 探险任务「凶暴**な**新種竜」通过后1枚。
- 探险任务「老山龍**がやってきた**」通过后1枚。
- 村民每增加一定数量奖励G硬币1枚。
- 村民达到90人获得G硬币2枚。
- 村民超过100人获得G硬币3枚。
- 将村子设施等级全部升至MAX奖励G硬币5枚。

G级硬币交换表	
道具	需要数
ペピポパンプキン	28个
ゴッドトリュフ	4个
大黄金魚	23条
ニジイロブスター	8条
ガーグァの羽毛	45根
ガーグァの青色羽	6根
ベアライト石	17个
黄金石の塊	5个
ハナスズムシ	18只
マレコガネ	8只



其他方面
与猫地藏广场的**マルチ**对话后，可以纪念交换过名片的朋友而植树喵。
猫婆婆处新增加同伴了喵！
海边厨房完成后，可在工艺家处获得熱帯な料理台。

村任务
和交易长对话可接村任务「交易家**がんばり中**」。

小猪田地开放

在新田地预定地点和**ピンク**对话后发生村任务「**ピンク色の畑**」，完成后小猪田地开放。使用小猪1次消耗3次收获回数，取得大量道具。不过小猪状态不好的日子只能获得「**もえないゴミ**」「**なぞの草**」。

扩张RANK	消费点数	入手道具	扩张条件
RANK1	-	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガーリック	完成任务「ピンク色の畑」
RANK2	9000PP	サツマノイモ、ドデッカブ、激辛ニンジン、レアガーリック、ドテカボチャ、牧畜の飼料、シモフリトマト、マタタビグレート	达到RANK1后
RANK3	12500PP	シモフリトマト、ドデッカブ、牧畜の飼料、ドテカボチャ、なぞの草、レアガーリック、激辛ニンジン、キングトリュフ	达到RANK2后
RANK4	18000PP	激辛ニンジン、ドテカボチャ、レアガーリック、ピポパンプキン、サツマノイモ、シモフリトマト、キングトリュフ、ドデッカブ、牧畜の飼料、スキルアップの実	达到RANK3后
RANK5	25500PP	激辛ニンジン、牧畜の飼料、スキルアップの実、ドデッカブ、レアガーリック、キングトリュフ、シモフリトマト、ドテカボチャ、ペピポパンプキン、マタタビグレート、サツマノイモ	完成任务「ココ掘れ、温泉！」
RANKMAX	PP	レアガーリック、シモフリトマト、ペピポパンプキン、なぞの草、激辛ニンジン、牧畜の飼料、ドデッカブ、スキルアップの実、ゴッドトリュフ	达到RANK5后

捕虫树开放

新捕虫场预定地点和**ツバキ**对话后发生村任务「**ツバキがんばる**」，完成后捕虫树开放。使用锤子捕虫，1次消耗3次收获回数，获得大量道具。

扩张RANK	消费点数	入手道具	扩张条件
RANK1	-	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、虫のぬけがら、オオナナホシ、雷光虫	完成任务「ツバキがんばる」
RANK2	10500PP	オオナナホシ、ネジヤンマ、ドスヘラクレス、ハナスズムシ、マタタビグレート、釣りのエサ、ツチハチノコ、スキルアップの実、雷光虫	达到RANK1后
RANK3	14500PP	雷光虫、虫のぬけがら、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、オオナナホシ、マボロシチョウ、スキルアップの実、ドスヘラクレス	达到RANK2后
RANK4	23000PP	ツチハチノコ、オオナナホシ、釣りのエサ、スキルアップの実、ネジヤンマ、マレコガネ、マボロシチョウ、ドスヘラクレス	达到RANK3后
RANK5	31000PP	ドスヘラクレス、ツチハチノコ、オオナナホシ、オオナナホシ、マボロシチョウ、スキルアップの実、釣りのエサ、雷光虫、マレコガネ、ネジヤンマ	完成任务「ココ掘れ、温泉！」
RANKMAX	36000PP	スキルアップの実、釣りのエサ、ツチハチノコ、オオナナホシ、ドスヘラクレス、ネジヤンマ、雷光虫、マボロシチョウ、マレコガネ、ハナスズムシ	达到RANK5后

村任务
新田地预定地点和**フェン**对话发生村任务「**フェンの決意**」。
新捕虫场预定地点和**ハンター**对话，发生村任务「**ハンター、思いにふける**」。
新牧场预定地点和**キラ**对话，发生村任务「**ファン100匹できるかな**」。

同伴加入	
モミジ	拥有1人以上G级艾路猫即会加入
キャビア	海边厨房完成后加入

下蛋鸟牧场开放

在新牧场预定地点和**ヒナ**对话后发生任务「**とべない鳥**」，完成后下蛋鸟牧场开放。

扩张RANK	消费点数	入手道具	扩张条件
RANK1	-	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ	完成任务「とべない鳥」
RANK2	10000PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、虫捕りのミツ、ガーグァの羽毛	达到RANK1后
RANK3	13000PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、虫捕りのミツ、ガーグァの羽毛、ガーグァの青色羽	达到RANK2后
RANK4	17500PP	ガーグァの羽毛、ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽	达到RANK3后
RANK5	24500PP	ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽、ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、スキルアップの実	完成任务「ココ掘れ、温泉！」
RANKMAX	42500PP	ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽、ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、スキルアップの実	达到RANK5后

爆弹桶采掘场开放

在新牧场预定地点和ルナ对话后发生任务「崖の上のルナ」，完成后爆弹桶采掘场开放。使用爆弹桶进行采掘，1次消耗5次收获回数，获得大量道具。湿气较强的日子只能获得「石ころ」和「鉄鉱石」。

扩张RANK	消费点数	入手道具	扩张条件
RANK1	-	畑の肥料、鉄鉱石 上鎧玉、鎧玉、ベアライト石、円盤石、マカライト鉱石	完成任务「崖の上のルナ」
RANK2	12500PP	マカライト鉱石、上鎧玉、スキルアップの実、畑の肥料、円盤石、ベアライト石、鉄鉱石、鎧玉	达到RANK1后
RANK3	15000PP	畑の肥料、スキルアップの実、鎧玉、円盤石、上鎧玉、マカライト鉱石、虹色鉱石、鉄鉱石、石ころ	达到RANK2后
RANK4	21500PP	マカライト鉱石、虹色鉱石、ピュアクリスタル、畑の肥料、鉄鉱石、上鎧玉、ベアライト石、円盤石	达到RANK3后
RANK5	30000PP	ベアライト石、上鎧玉、畑の肥料、マカライト鉱石、極上ドングリ、ピュアクリスタル、鉄鉱石、虹色鉱石、スキルアップの実、円盤石	完成任务「ココ掘れ、温泉！」
RANKMAX	35000PP	虹色鉱石、上鎧玉、鎧玉、ベアライト石、畑の肥料、マカライト鉱石、黄金石の塊、虹色鉱石、円盤石、スキルアップの実、ピュアクリスタル、極上ドングリ	达到RANK5后

村任务
在新牧场预定地点和ツバキ对话后发生任务「ニャン術かくれんぼ」。
和牧场里的レミィ对话后发生任务「どうぶつだいすき」。

同伴加入	
トリップ	爆弹桶采掘场完成的第二天和爆弹桶采掘场里的トリップ对话后加入。

直到温泉开放

设施名	扩张	必要任务
远洋筏	RANK3	与リール对话完成「いかだを大きくするニャ」
	RANK4	与リール对话完成「飛んだ帆はどこへやら」
捕虫树	RANK2	与ツバキ对话完成「健気なツバキちゃん」
爆弹桶采掘场	RANK2	与ルナ对话完成「火薬の量にご用心」
	RANK4	与ルナ对话完成「続・火薬の量にご用心」
小猪田地	RANK3	与ピンク对话完成「畑をキレイにするニャ♪」
	RANK4	与ピンク对话完成「野菜を作りたいのニャ」
下蛋鸟牧场	RANK3	与ヒナ对话完成「人形、運んでニャ」
海边厨房	增加料理	与アニス对话完成「ステキな海岸食堂」

村任务
早晨起来后与长老对话发生任务「ルナ再び」。
与下蛋鸟牧场的エア对话发生「エアの落し物」。
「オシャレな海岸食堂」完成10日后＋远洋筏RANK2后发生任务「ステキな海岸食堂」。

同伴加入	
スイセン	完成任务「ウルシを追って」
ロック	キャビア成为同伴8日后，出现在地藏广场
シーフー	完成任务「ルナ再び」
エア	完成任务「エアの落し物」
ニラ	连续两日田地中看到ネギ与ニラ争论
トマト	完成任务「はらぺこトマト」
ニャリーゼ	替他拾起帽子，接近广场树旁帽子飞过帮他取回（获得極上ドングリ），和渔场附近的ニャリーゼ对话后加入。

村民100人达成

村民达成100人的第2天，和在猫地藏广场的番台对话后剧情。进入深处和番台对话发生任务「ココ掘れ、温泉！」。演职员列表后，追加巨大猫地藏的MOVIE。

温泉开放后~大结局

结局之前的活动
提升设施等级，完成探险任务的同时进行喵次郎的喵挑战。最后的喵挑战「老山龍がやってきた」完成后，喵次郎加入同伴，演职员列表后大结局。

设施名	扩张	必要任务
远洋筏	RANKMAX	完成任务「大漁いかだを作るニャ！」
捕虫树	RANK5	完成任务「ぽかぽかしたいのニャ」
	RANKMAX	介绍所RANK1的アロマ加入后完成任务「ツバキの母心」
爆弹桶采掘场	RANKMAX	「続続・火薬の量にご用心！」
小猪田地	RANKMAX	「灰農法なのニャ♪」
下蛋鸟牧场	RANK5	「続・人形、運んでニャ」
	RANKMAX	「続続・人形、運んでニャ」

村任务
猫地藏广场番台与工芸家的剧情后发生「続・番台さんと工芸家」。
介绍所G级RANK1的パウダー加入后，长屋发生「かくれんぼなのニャ」。
与番台对话发生「お風呂掃除なのニャ♪」。
与园长对话后发生「どうしたの？プーギー？」。
和番台对话发生「マナーを守るニャ」。
介绍所G级的ホタル・オウジ加入后，接近海边厨房附近的众猫发生「お宝探し」。
和海边厨房的ショット、シンチャ对话后发生「ドリンク研究なのニャ」。
小猪赛跑时，发生「プーギー仮面レディ」。

喵挑战
温泉开放数日后，广场出现喵次郎。对话后发生「ニャン次郎とネコート」。
上一任务发生数日后，喵次郎出现，发生「どこでもお届けしやす」。
上一任务发生数日后，喵次郎出现，发生「ドデッカブ大量生産ニャ」。
上一任务发生数日后，喵次郎出现，发生「本物、お届けしやす」。
完成任务「プーギー仮面レディ」，第二天喵次郎出现发生「老山龍がやってきた」。

同伴加入	
シンチャ	温泉开放后加入
番台	温泉开放后加入。
ガノ	远洋筏RANK4以上发生，情报屋处得知海之主后，去远洋筏钓鱼。
モモ	牧场看到マシロ与モモ对话的剧情后加入。
ニャーベルト	和被打到海岸上的艾路对话，回答「音楽家？」「楽譜？」「空きビン？」后加入
ゲリョ	喵挑战「ドデッカブ大量生産ニャ」
マサラ	完成任务「東方からのお客様」
マハラニャ	和广场的小猪主题公园前的マハラニャ对话回答「珍しくないよ、これ」、「これも手に入るよ」，第二天回答「そのへんに落ちてるよ」后加入。
パル	和海边厨房附近的パル对话选择「得意料理はなに？」加入。
ニャン次郎	完成全部喵挑战，探险任务「老山龍がやってきた」完成后加入。



通关后部分



村任务

和温泉的**クレラ**对话发生「**落し物を探してニャ**」。

喵挑战G

通关后经过3日，和喵次郎对话后发生「**モンスターなんて怖くない**」。
上一个任务完成数日后发生「**レア素材を集めるのニャ**」。
上一个任务完成数日后发生「**ニャン次郎、走る！**」。
上一个任务完成数日后发生「**G級は一流の証**」。
上一个任务完成数日后发生「**大事なのは友情ニャ**」。

任务完成条件

「**モンスターなんて怖くない**」：打倒**ババコンガ**、**ナルガクルガ**、**ジンオウガを倒す**。
「**レア素材を集めるのニャ**」：交给喵次郎**ニジイロブスター**×15。
「**ニャン次郎、走る！**」：小猪赛跑战胜喵次郎。
「**G級は一流の証**」：拥有50只G级艾路猫。
「**大事なのは友情ニャ**」：综合好感度达到20万以上。

其他

和猫地藏广场前的长老对话，出现探险任务「**長老 vs レウス**」。



G级任务列表



任务名	出现条件	地点	目的
驚かせて卵をゲット！	结云受付娘加入同伴	密林	取得1个以上**ガーグァの卵**
巨大な雷光虫	结云受付娘加入同伴	雪山	打倒2匹以上大雷光虫
雪山の獣達！	结云受付娘加入同伴	雪山	打倒5匹以上**ギアノス**
毒とマヒにご用心	G级任务完成1个以上	火山	打倒5匹以上**イーオス**
次から次へと…	G级任务完成2个以上	火山	打倒4匹以上**ランポス**
純白の悪魔	G级任务完成3个以上	雪山	打倒2匹以上**ブランゴ**
雪山の王者ドドブランゴ	G级任务完成4个以上	雪山	取得雪獅子の牙
密林のならずもの	〔雪山の王者**ドドブランゴ**〕任务完成	密林	打倒20匹以上**ランポス**
狩りにいく？ いや刈りに行く	〔雪山の王者**ドドブランゴ**〕任务完成，G级任务完成5个以上	雪山	取得4个以上**ブランゴの毛**
G級虫捕り、**ハナスズムシ**を捕獲せよ！	〔雪山の王者**ドドブランゴ**〕任务完成，G级任务完成6个以上	雪山	取得1匹以上**ハナスズムシ**
崖の上を目指して	村任务「**崖の上のルナ**」	雪山	取得1个以上**ギアノスの牙**
ガーグァちゃん人形を作りましょう！	村任务「**とべない鳥**」	密林	取得2枚以上丸鳥の羽
空飛ぶ新種竜	〔雪山の王者**ドドブランゴ**〕任务完成，G级任务完成7个以上	火山	取得蒼火竜の甲殻
G級採掘、貴重な鉱石	〔空飛ぶ新種竜〕任务完成，G级任务完成8个以上	雪山	取得1个**ベアライト**石
綺麗で楽しい雪山	〔空飛ぶ新種竜〕任务完成，G级任务完成9个以上	雪山	打倒7匹以上**ギアノス**
G級釣り、大物を釣り上げろ！	〔空飛ぶ新種竜〕任务完成，G级任务完成10个以上	海岸	取得1匹以上大黄金魚
迅竜ナルガクルガ	〔空飛ぶ新種竜〕任务完成，G级任务完成11个以上	密林	取得迅竜の黒毛
雪山の白き悪魔たち	〔迅竜**ナルガクルガ**〕任务完成，G级任务完成12个以上	雪山	打倒7匹以上**ブランゴ**
雪山の異変	〔迅竜**ナルガクルガ**〕任务完成，G级任务完成13个以上	雪山	打倒4匹以上**ブランゴ**
虫たちのエキス	〔迅竜**ナルガクルガ**〕任务完成，G级任务完成14个以上	密林	取得5个以上雷光**エキス**
新たなる母、桜色の竜！	〔迅竜**ナルガクルガ**〕任务完成，G级任务完成15个以上	密林	取得桜火竜の鱗
砂漠の荒くれもの	〔新たなる母、桜色の竜！〕任务完成，G级任务完成16个以上		打倒40匹以上**ゲネポス**
森の不審者	〔新たなる母、桜色の竜！〕任务完成，G级任务完成17个以上	密林	打倒4匹以上**チャチャブー**
虫たちの宴	〔新たなる母、桜色の竜！〕任务完成，G级任务完成18个以上	密林	打倒6匹以上大雷光虫
しびれまくり！ジンオウガ！	〔新たなる母、桜色の竜！〕任务完成，G级任务完成19个以上	密林	取得雷狼竜の甲殻
毒より怖い新種キノコ！？	〔**しびれまくり！ジンオウガ！**〕任务完成，G级任务完成20个以上	密林	打倒8匹以上**チャチャブー**
ドキドキ！ キノコ狩り！	〔**しびれまくり！ジンオウガ！**〕任务完成，G级任务完成21个以上	砂漠	取得8个以上**ドキドキノコ**
遠距離合戦開幕！	〔**しびれまくり！ジンオウガ！**〕任务完成，G级任务完成22个以上	雪山	打倒5匹以上**ブランゴ**
凶暴な新種竜	〔**しびれまくり！ジンオウガ！**〕任务完成，G级任务完成23个以上	砂漠	取得黒轟竜の鱗
感電パーティ！	〔凶暴な新種竜〕任务完成，G级任务完成24个以上	海岸	打倒9匹以上**ゲネポス**
雪山のポポ	〔凶暴な新種竜〕任务完成，G级任务完成25个以上	雪山	取得4个以上**ポポ**素材
調査任務、ついでにアオキノコ	〔凶暴な新種竜〕任务完成，G级任务完成26个以上	雪山	取得1个以上**アオキノコ**
スリル満点、平和な雪山	〔凶暴な新種竜〕任务完成，G级任务完成27个以上	雪山	打倒4匹以上**ブランゴ**
調査任務、ついでに大猪の牙	〔凶暴な新種竜〕任务完成，G级任务完成28个以上	密林	取得大猪の牙
老山龍がやってきた	喵挑战，喵次郎的依赖	海岸	取得一个老山龍の大爪
長老 vs レウス	通关后和猫地藏广场前的长老对话	火山	获得1枚火龍の鱗
タル配便の荷物を探せ！	喵挑战G，喵次郎的依赖	密林	取回3个**タル**配便の荷物
特殊な雷光虫	〔**しびれまくり！ジンオウガ！**〕任务完成，村任务「続・番台さんと工芸家」	火山	取得3个以上雷光**エキス**
桜色を探して	**シンチャ**与**ショット**加入同伴，海边厨房发生	密林	取得1个桜火竜の鱗

不知不觉中我又在猫村渡过了愉快而又欢乐的一生。但是！要知道但是！我的狩魂可是现在依然熊熊的燃烧啊！于是，终于，我的祈祷似乎传达到了狩猎之神的耳中，8月25日，在这个神圣的日子，完成使命的我的灵魂又再一次在MHP3HD的世界被唤醒，满状态复活的我兴致满满的前往猎场和曾经的伙伴们一阵乱狩。然而……本应被充实感包围的我内心却闪过了一丝寂寞。啊~那艾路村渡过的每一天，似乎在我的形骸深处留下了什么不可磨灭的东西……那为老不尊老不正经不知廉耻好吃懒做的长老，那各色各样换个颜色就是另一个猫的猫猫……如今好似我的魂之伙伴。每次猫车的时候，似乎都有它们在冥冥之中保佑着我。再会了！长老！再会了！猫村！让我们曾几何时在PSV上再相见吧！

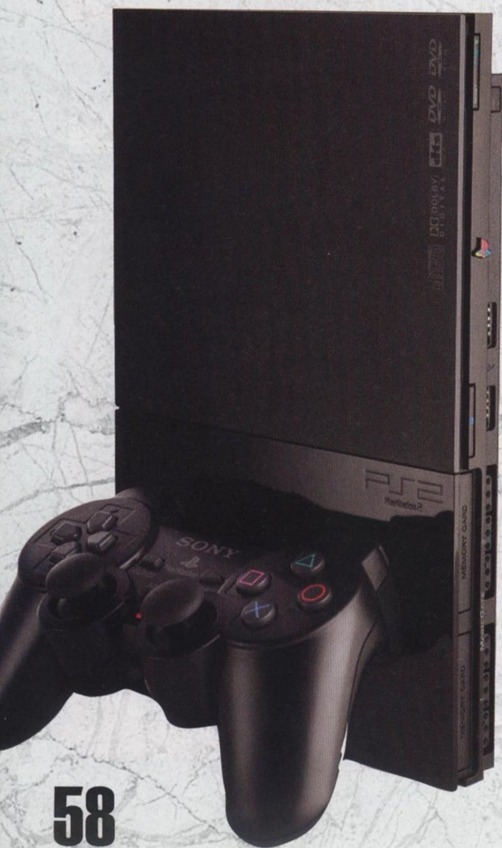
（最后，在本期截稿之前我们突然获悉了9月13日任天堂即将公布3DS版怪物猎人的消息……无论真假，新的猎人之路终归将在我们面前敞开……让我们期待在新的世界与猎友在相会的那天！）

游戏若股市 能有几飘红

□文／小紫

多看看最近的新闻就会发现，现如今世界真是不靠谱的很。中东问题还没解决，索马里依旧猖獗。卡扎菲也在战乱中坚挺的度过了半年。想想那时自己还是电软的一位老读者，目下也成为了一名小编。这半年来国内也是风风雨雨很多事，而大家都因该知道就不再多言了。还是转眼看国际，有没有发现最近国际的股市走向有点不平稳。当然了硬要说的话这东西就没平稳的时候，平稳了也就没的玩了。但是现在的国际股市，已经慢慢开始影响国内的走向。因为身边就有三位朋友是做股评之类的工作，所以天天都可以听到各种言论。这也让小编经常在临睡的时候耳边都能听到如今股市的猜测，在朦胧的睡意之中。往往让自己联想到的反而是现在的游戏与主机，和那些未发售的游戏与主机。它们的前世今生未来，何尝不是像现在的股市一样呢。下面就让小编我来为大家一一盘点，去做个游戏界的股市风向标。

主机界



索尼

久多良木健大哥一手缔造的PlayStation界神话，并没有因为他的下台而终结。反而在经历了绝境后，继续表显出强大的后坐力。在PlayStation1和PlayStation2的时代，可谓是未逢什么对手。股市可谓是一路飘红，而这不仅为久多良木自己带来成功的形象。也为主机玩家带来更多的欣喜，高性能，高性价比，能将这两者结合到一起至今的恐怕只能属索尼一家了。小编虽不是索饭，但也是最早接触的PlayStation主机和掌机。看看当年“光盘厅”在各地的红火，依稀记得自己家乡那边的光盘厅里只有一台SS。其余全部都是PlayStation的主机，当时PlayStation2还未出便可见它在玩家心中的地位了。慢慢发展到PlayStation2的时代，不再是索尼一人的天下。微软、任天堂也都通过自己的改革开始走入玩家群之中。但是PlayStation2的出现，还是稳稳的保住了自己在玩家心中的地位。就单以主机来讲，保持着一贯的作风使得它赢得了很不错的口碑。主机硬件不盈利，甚至是亏损发售。以高优的性价比出现在玩家的面前，已经成为一种定式。时间慢慢的走，就在自己还在上高中的时候真正的次时代来临了——PlayStation3。它的出现从有消息的那一天开始，便伴随着无数的猜测。不论你是玩家还是媒体，甚至是游戏制作人。都对神秘的PlayStation3做出了各式各样的想象，PlayStation3主要的卖点不在是像之前一样。PlayStation2时期只是为大家提供一个家庭多媒体游戏机平台，而PlayStation3则是带领玩家进入高质量蓝光的影音时代。然而令所有人都没有想到的是它的发售竟然不像大家预期的那样。超前卫强大的硬件机能让很多人都满意，但是过前卫的设置。带来的反而是成本的增加，和高昂的定价。一时间对于PlayStation3的设计可谓是恶评如潮，这也直接导致了PlayStation之父久多良木健的下台。具媒体报道，为了打开PlayStation3发售高价的囧境，索尼可谓是赔血本在卖。当时一台PlayStation3直接亏损700美元左右卖出，即便如此，PlayStation3的定价也不是一般学生能够轻松支付的。这时PlayStation的股市走向可谓是岌岌可危，（说来也许各位读者不信，刚刚码下前一句后。就收到QQ弹出的短消息，国际的油价之类的开始下跌……真巧啊）转回话题。PlayStation3的发售虽然开始不尽如人意，当然也也和久多良木健的个人膨胀有关。但是毕竟是花大价钱打造出来的东西，其性能的优越性慢慢的也开始体现出来。可以说即便是到现在，同类主机之中硬件能比过如今PlayStation3的几乎没有。随着索尼厚道的营

销策略慢慢展开，如今能够接受PS3的玩家也自然是越来越多。小编的朋友中就有很多是早早就已入手主机的玩家，而经历过几次的改版之后。PlayStation3也早已开始走向盈利，虽说主机的盈利多靠软件来体现。但是其提供的优良制作平台，也为其之后各方的大作提供出强有力的保障。小岛秀夫制作《合金装备4》独占，更是体现出主机平台魅力非凡。到现在为止可以说索尼的PlayStation PS3已经是站稳了脚跟，但是偶尔黄灯现象还是让不少的玩家头疼不已，整体看来，比作股市大盘应该也趋于平稳上升区。但是天有不测风云，一场黑客的攻击使PSN几乎全面瘫痪。这里要先谈谈索尼的PSN网路，在光大玩家之中PSN的口碑还是很不错的。毕竟人家索尼免费为大家提供一个游戏交流的平台，但是从这次已经过去的黑客攻击事件中，就可以看出现在索尼的网路管理和维护有多么的差劲。更重要的是对于玩家资料的保密程度也大为不够，导致很多玩家的信用卡等等重要信息被黑客窃取。如果真的根据外国法律的话，就这一次事件玩家就可以向索尼索要隐性伤害赔偿。而这一巨款肯定也是整个索尼完全承受不起的，但可惜的是想要等到索尼真的赔偿估计不知要拖到哪年哪月了。好在索尼经历了长达两个月的风雨后，PSN也终于在玩家的期待中恢复了过来。只是之后给出的补偿游戏，真的是不怎么给力而已。而影响这一段时期股市的原因也当然并不只有PSN，还有天降之灾——日本由地震引发的海啸。这次的地震可以说是灾难性的，记得那时的电软还为其受难者特别制作了一期。在这里说两句题外话，在日本地震之后，小编看到网上不少的帖子都抱着一种幸灾乐祸的态度在调侃。所说之话实在让人感到冷血，这哪里还有礼仪之邦的风格，看之让人不禁惋惜。在来看这次的地震，这次天灾也使索尼的损失很是惨重。据报道索尼在受灾区的存货点被海啸袭击，直接导致10万多台PS3被冲入大海。成为名副其实的“水货”，有出自中国的讨论说日后打捞主机上来晒干，还能正常使用大家会怎样评价索尼？别的玩家不知，那时的小编绝对会去为久多良木健喊冤。这一时期比作股市索尼就如跌入谷底一般，然而有着多年经验的索尼毕竟没有这样倒下。时间继续飞逝，在PlayStation系列已经稳定的今天。E3展会之上，索尼又给玩家带来了PSP的后续掌机PSVita的消息。又是一贯高性能的风格，触控、双摇杆等功能的加入。更是给这一掌机带来新的体验，虽说掌机还未发售。但是249的低价（据说一台又是亏99美元，厚道~），加上硬件的高性能都给这一掌机打下坚实的宣传基础。从放出的《神秘海域》游戏影像等等就可以看出，PSVita的性能完全可以说堪比一台PlayStation 3。索尼的股市走向现在看来正在一点点上升着……



微软





在游戏界之中，微软可以说是后起之秀。虽说微软在电脑软件方面的成功，目前还未能有人去超越。在主机界它的股市走向又将如何呢？当年XBOX的正式发售，宣布了游戏界三强争霸的开始。但是在发售当初出现了不少的状况，比如放在主机运行的DVD和CD游戏会被光驱刮伤，这一问题也多多少少影响到了玩家对主机的评价。之前的宣传之中，此款主机也是在当时所有主机中硬件性能最高的一款。为正式打入游戏界，微软可谓是花销巨大。而全球首富比尔盖茨，也经常亲自出现在发布会为主机宣传造势。而据媒体消息，为了在已经有2000多万销量的PlayStation那里分一杯羹。微软每每卖出一台XBOX都将亏损130美元左右，与其高性能的硬件看来这几乎和恶性的倾销无异。但是这对于广大玩家来说无疑是一件极好的消息，在微软一点一点用XBOX占领市场的时候。也给其他游戏厂商带来巨大的压力，特别是索尼。而经过了XBOX的铺垫，微软也正式进入了游戏领域，走进了玩家之中。这时的微软单单比作股市的话，其实是很大的失败。但是谁让人家是微软呢，撤下巨资打造的游戏门户换做其他公司早就倒地不起了。但是这对于有着庞大资金储备的微软来说，却是轻松承担的东西。而游戏《光环》的诞生也使自己在游戏界，有了可以比拟《战神》的当家之作，为其主机保驾护航。2005年11月22日，在吸收了XBOX经验之后的微软，也正式把玩家带到了次时代之中——XBOX360正式发售了。“创造一个生动的娱乐体验”是XBOX360的全新口号，时尚的外观设计也充分体现了这一点。但是因为主机硬件的设计缺陷，导致发售一段时间后主机的返修率竟然高达一半以上。而因为过热而导致的三红等问题，也直到夜鹰的发售才完全杜绝。这一时期可以说是XBOX360的股市低谷期，虽说仍有不少人为了核心大作而购买主机。但是各种问题的出现也使玩家头疼不已，在这里要特别说讲下国内的玩家。因为在国内玩XBOX360的玩家大多接触的是D版，特别是在夏天很容易玩着玩着机子就红了。但是遇到好游戏又忍不住要多多游玩，所以最后还出现了加水冷等等的各种大法。小编的一位朋友便是三红的受害者，红了之后果断去加了水冷。不曾想没过多久居然又红了，这也导致了他之后的转正。不过即使是有三红的存在，微软的XBOX还是表现出它的强大一面。机器的高性能自然是不必再多说，单看网路就知道有多大的优势在其中了。在三大主机之中，就网路平台的安全性和稳定性来说。没有哪个能与现在的XBOXLive相比，就在索尼遭受到黑客攻击之后。其实微软、世嘉、FBI等等地方也都遭到了不同程度的攻击。只不过对于XBOXLive的影响微乎其微，可见在网路商场打拼多年的微软还是很强悍的。而微软公司于2010年11月4日推出的XBOX360游戏机周边外设Kinect，更是很好的配合了XBOXLive。Kinect起初名为Natal，意味初生。Kinect实际上是一种3D体感摄影机，利用即时动态捕捉、影像辨识、麦克风输入、语音辨识、社群互动等功能让玩家摆脱传统游戏手柄的束缚，这句话后来也被人广泛认为暗指其他两大厂商的体感过于单调。通过自己的肢体控制游戏，并且实现与互联网玩家互动，分享图片、影音信息。Kinect的加入可以说是XBOX360的最大亮点，通过Kinect可以实现更投入的游戏方式也使玩家能更好的容入游戏之中。而Kinect的性能随着被越来越多的人了解，也同时运用到了教学、医疗等等多方面之中。虽说XBOXLive和Kinect的配合天衣无缝，但是XBOXLive毕竟不是免费的。说来可惜的是，在我朝大家从小就习惯了免费的各种下载，面对这种收费的东西还是有更多的人选择了PSN。同时就在日本遭受地震和PSN被攻击后，微软也没有放过这个机会。大幅让利的同时，还推出了诱人的同捆版主机。使得不少玩家纷纷投入微软的怀抱。而在游戏中，索尼有小岛秀夫的独占，微软也有硫酸脸的王牌。可以说都为主机添彩不少，大家平分秋色。时至今日的XBOX360已经成功的走入玩家的心中，可以说是股市平稳上升。掌机方面，现在的微软只是在做主机而已，并没有发现会出掌机的趋势。猜想一下，微软可能是想在主机界先打拼一番再进入掌机，或是微软看出现在的掌机界早已饱和。不论是那种原因，就玩家来说还是希望早些看到微软的掌机。以微软的砸钱作风，一定能给玩家带来更多的福利……

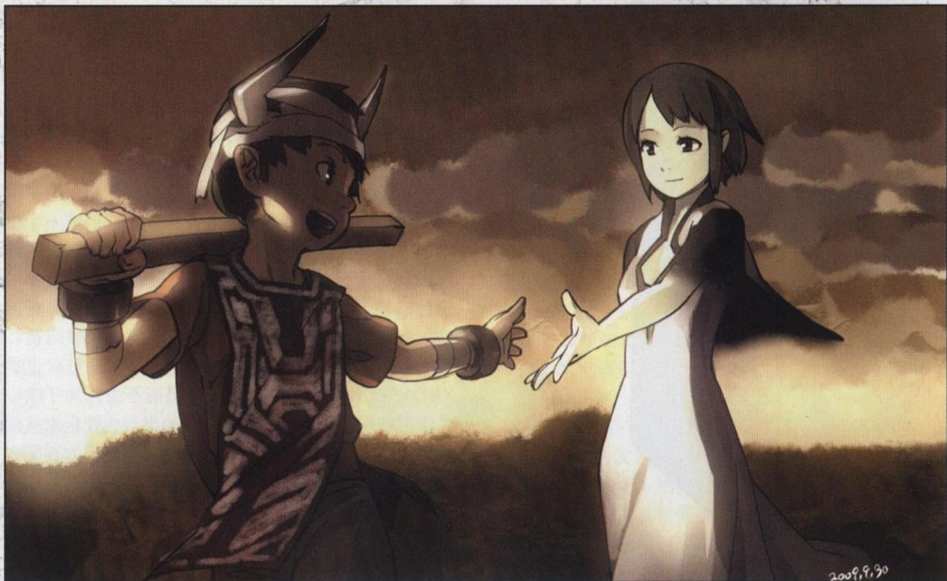
任天堂

说到任天堂，从小时候一路走来的玩家肯定是不会陌生。而最近他的作为又提高了不少的知名度，如果放到娱乐圈绝对是一个大大的亮点。还是先从主机说起，2001年11月19日，标题为"老少皆宜"的次时代任天堂主机——Wii发售了。全新的控制器在发售之初便引来无数的关注，这之后也被玩家亲切的称为"双节棍"。而之后的PSMove和Kinect也自然是有些抄袭的嫌疑，在任天堂的发布会上岩田聪也曾暗指过对方抄袭。与任天堂一贯的作风一样，Wii虽然号称是次时代主机。可就硬件性能看来实在是不敢恭维，硬件盈利的态度也始终如一。强调创意和乐趣为卖点的Wii，在发售后还是有着很多的粉丝群。毕竟那时没有PSMove更没有微软的Kinect，本着全新的娱乐方式和全家同乐的思路。使得Wii的创意得到很好口碑的同时，还为任天堂赢得了巨大的利润。甚至在当时还有很多地区都发生了不同程度的缺货现象，但是Wii也有着明确的分区限制，这也一直延续到现在。小编并不是什么饭什么黑，但是对于分区还是相当的不理解。总是感觉现在游戏还分区，简直是历史倒退的行为。若比作股市，可以说这个时期的任天堂和其主机真是连涨不停。时间推至现在，任天堂在Wii的潜力和盈利几乎完全挖掘完之后。终于在今年的E3展上，宣布了其可以真正称之为次时代的主机——Wii U.这一次的宣传可谓十分吸引人的眼球，先不说一改往日硬件就要盈利的作风。单看可比其他主机的性能就可以看出这次重大改革的诚意，这次的改革不光在硬件上还在一贯的创意作风上。很有个性的手柄设计，刚看到的时候小编还真是有些意外。一个类似平板电脑的东西出现在眼前，之后就是各式各样的任氏忽悠。自己也第一时间与朋友讨论了看法，整体得出的结论是：对这货表示有压力。不过好在任天堂方面已经明确表示，其与主机配合使用的游戏性很高。从一贯以创意为主的任氏路线，我们也可以完全有理由期待。对于其外观的设计任天堂也有足够时间去改善，所以玩家们还是可以放心的。时间回溯到去年3月，任天堂的新一代掌机与大家见面了。外型上，除了两个摄像头以外没有多大的变化。以强调裸眼3D为主的新主机刚刚公布消息时，真是引起了热烈的好评。在越传越夸张的同时，那时的自己也误解成为游戏中的人物可以跳出屏幕，且不用带什么立体眼镜。在实际发售后，高昂的定价也并没有使广大玩家却步。但是发售之后不久大量问题便出现了，压屏现象严重，死机，开3D效果晕眩等等一直以来困扰着玩家。而剩下的亮点在于它的擦肩通信，至于那个什么Mii Studio更是完全做的不怎么样。更重要的是自3DS发售到现在，还是没有什么可玩性太高的游戏出现在广大玩家的面前。附赠的小游戏倒是都制做的很有诚意，但真正能让玩家认真游戏的大作却几乎没有。早就呼吁第三方的任天堂见不到游戏，自己居然也很不给力。在没什么游戏的情况下，3DS依旧保持着分区的传统。就以游戏来说，日版的游戏往往要比美版莫名的贵上好多。就在3DS发售后不久，其造价的硬件成本也被爆出。800人民币左右的成本真是让玩家看了伤心，之后更是一次性狂降10000日元，可见其中的利润有多大。对于这次3DS主机的性能和价格的变动，许多玩家已经大喊坑哥了。而任天堂更是夸张的给出10款FC小游戏，10款马里奥作为补偿。就以一名玩家看来，这都什么年代了已经长大的玩家谁还在乎什么马里奥啊。可以说就目前看来3DS的表现若比作股市一定是最坑人的那一支。甚至网上已经可以看到希望任天堂倒台的评贴，虽说有些任黑的意思。但是仔细想来这何尝又不是任天堂自己造成的？现在玩家所担心的是3DS可能真的要走当年的回头路了，设想在TGS上再出个3DSi之类的话……真不知道这是对玩家的福利还是一种打击……就在昨天小编刚刚咨询了下做股评的同宿，他的评价正好用到任天堂的3DS上。现在每一天都会下跌，但第二天又会反弹。整体看是没变，其实早就快崩盘了。

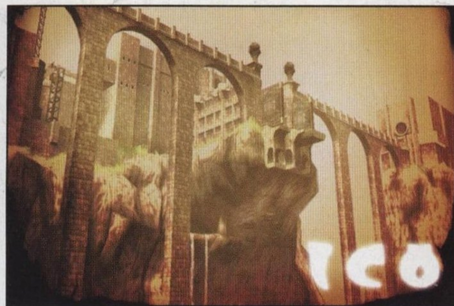
游戏界

复刻

由上田文人在PS2时代带给玩家的《旺达与巨像》，让PS2末期的游戏界眼前一亮。小编我更是连续打穿了五遍，就为爬上传说中的空中庭院。记得电软那时龙哥还说过一周目尾，或二周目初就可以爬上去。但是自己却真的是打到五周目啊，所有地图上的动物抓到就吃。最终终于爬了上去，这也可见对这款游戏的喜爱。（龙哥，您真的是二周就上去了么？）有关于旺达与巨象和ICO的故事，在这里无需小编多言。在《旺达与巨像》刚刚放出影像时，伴随着悠扬轻伤的乐曲与巨象战斗的画面使人震撼。就在游戏发售后，各方测评也都给出极高的评价。几乎所有人都看好它的股市走高，但出人意料的是。就在玩家们一致认同这款游戏为神作的时候，游戏的销量却一直都不怎么高。就算是今天看来，在投入如此巨大的人力、物力、时间的同时。如此的销售成绩都是失败的，对于制作人来说也是对其热情的一种打击。而这样的情况下，为了收回成本。在现在又没有什么大作的前景下，高清复刻之风便兴起了。对于所谓的高清复刻，厂商来说几乎可以是无成本投入。但是其效果和最终的质量如何，小编在网上看到大多数

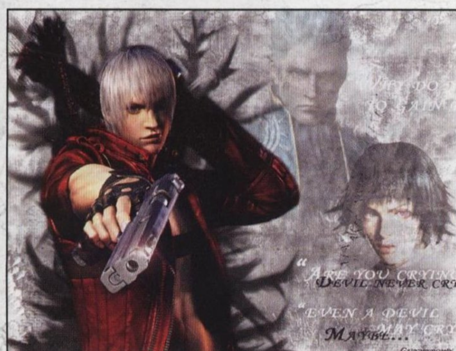


人还真是没报太大的希望。对小编目前看到的来说也认为，如今的炒冷饭实在是没越来越没有什么诚意了。比作股市最多算是平衡，虽说现在大势如此。游戏大作开发难度高，时间长。但是打着高清的名义搞复刻，到最后玩家是否会买账也是另一回事了。不过话说回来就《旺达与巨像》在PS2时期的成功，这次的复刻只要是到达了稍高一点的水平就可以说是有了销量的保证。在公认的前提下，又有老玩家的鼎力相助。这次的复刻成功率，在商业角度看来应该还是很高的。可以说如果只有《旺达与巨像》的话这股市的走势可以说是相对的稳定，而对于《ICO》的高价护航可以说能起到上升的巨大作用。在这部作品中，上田文人非凡的文艺气质和他对玩家游戏体验的深刻理解，加上这个游戏中感人至深的情节。把一个只是一个类似“推箱子”的游戏，打造成独一无二的、不朽的游戏艺术品。与《旺达与巨像》一样在PS2时期，这还是少有的中文游戏。真因为很多人可能是更先接触的《旺达与巨像》，之后才知道的《ICO》。所以小编也就更细致的讲讲后者。在整个游戏中，与《旺达与巨像》一样，对话加起来不超过20句。玩家控制的主角能做的动作也非常少，跑、跳、爬、拿东西和丢东西，以及用一根木棍攻击敌人。在这个完全虚构的世界里，牵着少女的柔弱之躯走动。去体会在现实世界中，体会不到的另一种纯白的感动。在《旺达与巨像》和《ICO》两款游戏中，大家都猜测他们是否讲述的是同一个故事。《汪达与巨像》可以算作《ICO》的前传，虽说是猜测但是在玩家的心中他们早已融为一体。









恶魔猎人

说道《恶魔猎人》系列，它的发展这比作股市的话可谓再恰当不过了。且听小编一一道来。Devil May Cry又名《鬼泣》，在1998年，游戏监督的神谷英树预备开发最新作《生化危机4》。但是游戏初版出来后，CAPCOM意识到初版在各方面都与以往生化危机系列的恐怖风格大有不同。CAPCOM不想放弃生化危机系列的恐怖风格，也不想放弃这个初版，于是决定开创一个新的游戏系列。无心插柳柳成荫——恶魔猎人诞生了。《恶魔猎人》是以文学名著《神曲，》为最初创作灵感的动作游戏。出生便赢得了不少玩家的好感，随着时间的推进发售续作自然也是在情理之中。“鬼泣系列”的第二作，该作在故事剧情的时间上为初代之后，是系列中一款外传性质的作品。但是由于前作的高度，以及各种深入人心的风格，使得鬼泣2的多种改革并不得到好评，由于各种原因比如，由前作中诡异的歌特式古堡转换到了空无一人的都市中。使其成为鬼泣历代作品最不受喜欢的一部。但是从各个方面看来，还是可以看出《恶魔猎人》的改进，在系统方面，《恶魔猎人》中首创了枪械切换与玉石搭配，根据搭配不同的玉而拥有不同的属性与特性，除了前作中保留的一些属性和技能外，还增加了冰属性、攻击提升和HP回复等技能。游戏中还加入了大量的CG动画元素，每段CG动画都充满了特效，更加丰富的动作也会穿插在游戏的过场动画与实际游戏中，更体现出了恶魔猎人但丁的魅力。可以说在这一时期比作股市的话，《恶魔猎人》可以说完全是处在将要下降的趋势之内的。在这样的情况下，《恶魔猎人3》诞生了……2005年3月1日《恶魔猎人3》发售后，取得了极高的评价，重新将鬼泣系列推上高峰。也是至今为止公认的一款成功之中。游戏在继承系列主要风格的同时也在进行着创新，该作加入了新的“各种风格系统”，根据玩家的不同操作但丁的动作风格也会不同。该作中有剑圣、枪神、骗术师、护卫、时间、影子六个战斗风格。每种战斗风格都具有各自的优点和缺点，将六个风格不同情况的运用可以更好的把握战局的优势。而主角搞笑帅气的演出，配合上华丽的剑技。都使玩家久久不能忘却《恶魔猎人》，在一片大好的前景下玩家们又迎来了《恶魔猎人4》。CAPCOM在《恶魔猎人4》中一上来就给大家一个惊喜，称“但丁在前作中的实力已经达到了顶峰”为由将其推到次席。而新主角尼禄同时出现在玩家的面前，尼禄是一名厌世的教团骑士成员。他不仅具有酷似但丁的银发红衣，就连攻击方式也十分相似。唯一



不同之处在于尼禄拥有一招独有的右手特殊攻击“恶魔爆破”（也被玩家成为鬼手）。虽说在《恶魔猎人4》代中，帅气狂傲的但丁已经不再是主角。这多多少影响到玩家的期望，但是整体说来这款游戏的制作水准还是很高的。而且但丁在剧情中也只是苍老了一点而已，戏份还是占比例一半的。所以说《恶魔猎人4》的大胆尝试还是很成功的，时间继续着……今年的E3展之前《黑发镰刀男5》就早已成为了焦点，说实在的小编真的挺喜欢这个称呼。真要叫它《恶魔猎人5》，总是感觉很是奇怪。战斗依旧的华丽，场景带有了朋克的味道。这一切，对于喜爱《恶魔猎人》系列的玩家来说根本不是事。重要的是，制作者们竟然把但丁的新形象搞成了吸毒颓废青年。谁能告诉大家，但丁是怎么从这样的青年成长到《恶魔猎人3》中的帅哥的？他去韩国整容了么？肿了么？药停了么？就在之前不久，挺不住各方恶评的制作方，终于又把但丁的形象改的帅了那么一点点。但也只是一点点而已，之前说实话在制作方说出“我们就是要坚持走欧美的风格，坚决不改”的时候。小编还很是欣赏这种制作人的，但是之后的改动不大不小。没有一点诚意，真是让人看了不爽。要说现在《黑发镰刀男5》能有什么成果的话，那就要指望那副被天使拥抱的但丁了。现在的《恶魔猎人》系列才是真正走上了如现在股市一样的风雨之路，它的前景没有人可以看清。甚至预测都不好说是好是坏。看在广达玩家的面子上希望不要渣……



不败传说

说道FPS是什么，可能没有人不会提到《光晕》系列。记得第一次接触光晕还是在电软上看到的，“什么事真正的FPS？还没玩过光晕，那你可能不知道了”这样的介绍直接吸引了自己。当时以一名玩家的身份，真的好想去看看到底是什么样的魅力可以给出如此的评价。这只股市必须关注。《光晕》的游戏性内容是令人非常惊异的，它把出众的第一人称射击游戏和有趣的第三人称乘物视角，以及杰出的友军和敌军AI无缝的结合到了一起。在游戏界，比作股市可以做到一路飘红的游戏可以说是少的很。但这款绝对是经典，从改变成小说、电影看来就一目了然了。而光晕三部曲主要围绕斯巴达117约翰(John)，也就是士官长(Master Chief)，一个经过高科技改造的人类，与他的人工智能战友科塔娜(Cortana)展开。不论从故事情节还是各方面制作看来，《光晕》系列都达到了完美的境地。在今届E3站上，游戏又放出了新作的预告影像，虽说只有短短的一小段。但这也让玩家们激动不已，传说仍在继续着……而《光晕》系列绝对在股市界是不败传说的代表。

在说到现在流行的游戏中，还有什么是从发售开始就一直广受好评。而且还能一直保持名利双收呢？答案是——战神。与《光晕》一样故事的剧情已经无需多言，但就说游戏从发售至今都能保持一贯的高水准制作就已经是不错了。虽然想《合金装备》这样的游戏也以得到好评，但是说起高水准没有人可以比拟战神。在E3之上更是传出了战神4的消息，虽说消息的来源和可靠性不高。但是玩家绝对有理由相信，在光晕都发出新作预告的今天，战神怎能落于其后呢？而根据其一贯的高品质来说，这次的PSP版高清复刻自然也不会让玩家们失望才对。

说了两个大家熟悉的不败传说，这两款游戏的不败。一来是源于他们的高品质游戏性，二来其实还有更重要的一点可能大家没有发现，那就是它们的系列代数都不是很长。有的人说要做好一款游戏容易，要保持缺难的很。有多少游戏不正是最后输在保持么？而接下来小编为大家讲的这款游戏，可以说是从街机开始到现在的家用机之上。多少年过去了，却还能保持不败的传说。它没有华丽的画面，却有超高的游戏性。这款游戏是什么呢？那就是《合金弹头》系列。在这里，小编特意总结了每一代的合金弹头为大家列出。原因就是希望现在的游戏不论是复刻也好，新作大作也罢。玩家需要的不是名气，只是一贯的保持。这款游戏不仅是少有的不败之作，还是很多玩家初识游戏的地方。现在的玩家对于战神之类的游戏，不用小编多说也可以很清楚的记得它的发展，所以在上面都无过讲述。而这款游戏不同，这也是为什么小编在此一定要从初代说起的原因，在所谓核心向大作的时代到底还有多少玩家记得它呢？合金弹头要说也是一个比较老的系列，早在1996年就在街机上出现了第一部，到现在已经一共出现了11部作品。当然不算山寨的产品！按出品时间分别是合金弹头1、2、X、3、4、5、3D、6、7、XX、PC。下面就让我们一一看来。





合金弹头1

远在1996年的时候游戏的初代诞生了，但是这第一代的MS并不是SNK亲自制作。可能是当时还不是很重视这种新兴的小游戏，所以交给了一家很小的公司Nazca。系统上，8方向跳跃射击，主枪火力品种全面，大威力抛物线手雷再加上近身速度极快的匕首攻击都获得了好评。而坦克兵器Metal Slug的出现，可爱的同时更是增加了很多的可玩性。两种不同的游戏结局，使得这款游戏拥有更多的乐趣。而早期这款游戏也只在街机上出现了而已，在大获好评的同时，是这也正是系列成功的开始……

合金弹头2

1998年发售的MS2，已经是作为SNK的年度主打作品了。Nazca原班人马加上尝到甜头的SNK也给予了全力支援。在游戏性上，更是加入了两名女性角色eri和fio。而可以乘坐之物也不仅仅只有Metal Slug了，飞机、步行机械以及装备了多管机枪的骆驼每一个都是个性十足。特别是骆驼小编认为这个制作的非常到位，在强大攻击输出的同时。还因为身体暴漏在外，所以更具挑战性。而剧情的演绎也是非常的到位，外星人的到访也成为一大亮点。唯一不足的是游戏中存在一些小小的BUG，不过整体看来并不会影响到游戏。

合金弹头X

99年发售的合金弹头X，是对其二代的一个强化版。游戏中加入了大量的武器，在游玩时不禁让人大呼过瘾。在本作中还修正了之前的一些BUG，使得游戏更有挑战性。不在像之前，有许多的玩家利用BUG来对付BOSS，反而降低了游戏的难度和挑战性。作为一个合金弹头2代的改进之作，能有如此诚意也算是很不错的表现了。

合金弹头3

2000年在二代获取成功之后，合金弹头3的出现也就变得自然而然。作的主要特点就是分支系统的加入，在主系统上并没有什么大的改变。在同一关卡中玩家可以选择有不同路线进行游戏，不同场景下出场的敌人会有很大不同。而游戏中的人物也设计的非常有趣，可以通过吃东西来变胖同时火力也强化。遇到僵尸的喷雾也会变成僵尸，之后扔雷更是改变成为向前喷血几乎一击必杀。而上天下海的多方位场景，也曾加了不少的乐趣。代步工具更是出现了鸵鸟等等，游戏起来让人忘我。

合金弹头4

2002年在时间的飞逝下来临了，而老牌的SNK也居然倒闭了。这一代虽然由于时间、金钱等方面的原因制作的很是匆忙，但是其质量并没有下跌。在玩家中也是获得了一贯的好评，特别是合金弹头4的游戏难度。可以说达到了之前系列的高峰，弹药也异乎寻常的少。但是在战斗中缺可以乘坐地方的战车，这样也很好的弥补了这一缺点。在快节奏和紧张的游戏氛围下，此作没有让玩家失望，神话继续着……

合金弹头5

在SNK倒闭之，PLAYMORE接手SNK系列游戏开发。在合金弹头5中其游戏的剧情设定又一次达到了新的高度，看来新公司对于像合金装备这种赚钱的游戏还是很重视的。当然这时的《拳皇》系列的开发权也在新的公司手上。在本作中系统方面仍旧没有大的改动，背景音乐也是制作的像以往一样出色。唯一让人头疼的是，这一代加入了一个让玩家可能感到悲剧的“滑铲”，很多玩家将其称为鸡肋。其实不然，在游戏高难度时才能体现出它的价值。2D横版过关之风可谓越刮越好。

合金弹头3D

2006年，就在在《合金弹头》系列迎来10周年之际，SNKPlaymore推出一款3D版的《合金弹头》游戏，这也是该系列首次尝试向3D化迈进。而这次的对应平台也直接上升到了时下流行的PS2。游戏依然继承了之前的故事和人物，整体的系统上也没有太大的改变。但在机械武器上面做出很多新的尝试，战术上自然也变得多样话。值得一提的是因为采用了3D的表现，游戏画面等等第一次上升到了全新的高度。小编在游戏时也是感受颇深，毕竟咋也是从小一路玩过来的。呵呵~~

合金弹头6

合金弹头6也是SNK Playmore公司为了庆祝《合金弹头》系列诞生十周年而移植到PS2平台上的游戏。故事的背景这次回到最为辉煌的合金弹头3之后，在本作中并没有延续合金弹头3D的风格。而是又回归到了2D横版的状态，这可能也是广大的玩家在熟悉了横版后多少不能接受3D的原因所致。比如著名的恶魔城系列就是如此，只不过恶魔城3D后的评价是在是不赶恭维。回归2D之后的合金弹头6，也回归到了简激烈的战斗之中。玩家们也自然是没有不买账的理由了，但是也有评论说游戏的新鲜感不足。那么合金弹头的神话又要何去何从呢？

合金弹头7

2008年，一条独占的消息居然出现在合金弹头这样的游戏中。NDS的独占是很多人没有想到的，况且还不是更多的支持触摸屏。在本作系统中新增加了搭载任务模式，在关卡中不断完成教官所下达的任务，可以提升军衔。游戏中没有分支可以选择，这点有些可惜。但是在游戏性和各种武器关卡的设计上却非常用心，这也弥补了在前作合金弹头6中新鲜感不足这一缺憾。而细腻的画风、搞笑的动作和刺激的战斗也在本作中很好的体现了出来，总之又是一款成功之作。

合金弹头XX

2009年，2X推出了。这同时也是合金弹头X诞生10周年之后推出的纪念新作！这一次合金弹头XX将给玩家带来又一次平台的冲击，这一次不再是NDS独占而是出现在PSP平台。本作作为《合金弹头7》的加强资料片，自然也曾加了不少新的元素。在系统方面，恢复了大受好评的分支系统。人物更是新也加入了《拳皇》系列中的RALF和CLARK。在PSP的机能下，游戏的画面变现十分给力。雪山、遗迹、反叛军军营等7个华丽的战斗舞台制作精美，为玩家带来全新的2D视觉冲击。游戏更是加入了联机的功能，可以和朋友一起联机共同游乐。而本作同时保留了“COMBAT SCHOOL”（战斗学院）系统，超过70种的小任务将会呈现在玩家的面前。而玩家的表现还可以影响跟美丽的女教官“辛茜娅”的关系发展，可以说在PSP上的本作是觉对的完美之作。

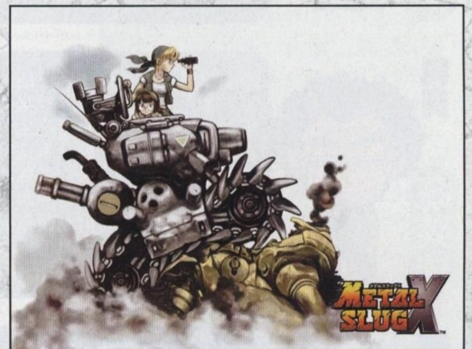
合金弹头PC

在之后的合金弹头系列也推出了PC版，因为是收藏的一作，所以还是依序着游戏的整体风格，在此就不多提起了。









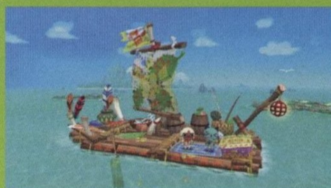
游戏中的股市走向说到底也如现实中不可莫测，今天在跌明天再反弹。在这个特殊的时期，大家都能看出金融界现在到底有多不稳。不过万事无绝对，就像巴菲特说的现在的不稳也不一定是不好的现象。用一句国际友人说过的话来总结“如果你相信了我所说的，那么你很可能误解我的意思”。国际上的事情我们大可不必去理会，说回游戏。E3游戏展刚刚过去，发现其实我们什么消息也没得到。在TGS来临之前，小编我在此做出了一个小小的展望和回顾，其中也带有身为一位普通玩家的希望。还有一些是征集网上网友们的一些观点，小编我总觉的像这样的回顾与展望。少了大家的评说，一家之词怎能妄言？

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

08.10-08.28

32分 怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G



PSP

CAPCOM
2011年8月10日 1~4人
猫村经营 全年龄

本作是2010年8月推出的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》强化版，游戏以《怪物猎人》中大受欢迎的艾路猫为主题，让玩家扮演Q版的艾路猫，在艾路村中体验采集、栽培、垂钓、捕捉与狩猎的乐趣。

推荐人群
- 怪物猎人；
- 玩过前作的玩家；
- 喜欢可爱猫猫的玩家；
- 想让女友走进游戏世界的男性

31分 超次元游戏 海王星mk2



PS3

Idea Factory
2011年8月18日 1人
角色扮演 15岁以上

本作是将游戏主机和游戏厂商拟人化的角色扮演类游戏，除了三名主机拟人美少女主角登场之外，还有来自Idea Factory、日本一、Gust以及Compile Heart四家厂商的拟人美少女参战，游戏人设也非常漂亮。

推荐人群
- 前作爱好者；
- 喜欢可爱美少女的玩家；
- 想看稻船敬二变成剑的人；
- 角色扮演类游戏深度中毒人员

主任 宇多田



最近抽空把356白了，存档显示用了81个小时，但实际上我从游戏发售开始断断续续玩到现在，只能说如今自己游戏的时间越来越少。另外3DS的《生化危机 佣兵》也好久没玩了，奖章中那个要求杀5W多敌人的一直没有拿到，倒是小沛一直坚持每天打几局，我现在最期待的就是下个月的生化复刻，不知道为什么只要看《生化危机》游戏发售我就非常期待，即使是这样的复刻作品，我已经提前预定了那个包含PS前三作游戏的限定版套装，现在就等着收货之后好好游戏了。

怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G： 前作存进机器里根本没怎么玩，但是前阵子老婆玩的不亦乐乎，每天霸占着我的PSP在那里喵喵喵个不停，我就呆在一旁看着她玩。如果说你身边有不怎么擅长动作游戏的女性玩家，把这款游戏推荐给她效果应该不错，游戏追加了很多MHP3的要素，猫猫的种类也更加的丰富，这期杂志还有猎人赤银制作的详细攻略，大家游戏的同时不要忘记支持一下他哦。

超次元游戏 海王星mk2： 本作是近期大家非常关注的一款游戏，不论是人设还是场景渲染都非常漂亮，另外还有很多其它知名游戏的客串镜头。游戏中最让人记忆深刻的就是稻船敬二以真人形象登场，用这样一把剑攻击别人的感觉很是怪异，不过游戏的售价有些偏高，很多玩家就是因为价格的原因放弃了本作，这也是现在这种纯日版游戏最尴尬的地方，卖得便宜些能死人啊！

科员 蔬菜汁



自从接了类似“调酒师”的这个工作以后，就开始努力戒“酒”，因为如果你对某种“酒”上瘾就会对此类型偏爱，所下的结论也会产生偏差，难免有所偏袒、对别家的“酒”不公。但从事这行业时间越久，就越发觉造物主的厉害、并不是你能揣测的。再糟糕的游戏也有人视其为“好友”，再好的游戏，也有人在大家面前奚落它。玩家的想法有时也受到成长经历、性格等多方面的影响。最重要的是，有的游戏十分“内涵”，如果不深玩的话，很难体会到乐趣，而浅玩起来又真的很枯燥。

怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G： 相信对《怪物猎人》情有独钟的玩家也一定会对猫猫村非常感兴趣，本作中出现了很多《怪物猎人》中的角色，造型可爱、台词搞笑、剧情无厘头，最能概括这部游戏的应该就是这三句话了吧。与此同时，CAPCOM的同名TV动画还在日本同时热播，看来，立体攻势已经成为游戏发售后的流水线作业，各大厂商都已经对此轻车熟路，游戏中也有很多情节与动画互动，十分有趣。

超次元游戏 海王星mk2： 光看名字不玩游戏的话还以为是什么外星科幻类的游戏，其实里面的内容比科幻游戏不知道要好玩多少倍。游戏中的主角都是清一色的妹子，不光如此，全部都是软体、靓丽的类型。尤其是战斗时的攻击姿势各种各样、音形并茂，让人有点招架不住。系统基本上继承了RPG游戏的传统要素，不过也有些许不同之处。小遗憾的是游戏中颇多不河蟹画面，年幼勿入。

清洁工 小紫



半个月以来的时间，小紫经常在码字之余参与到《超级街霸4AE》的战斗中，大家在一起对战时的乐趣真是令人舒爽，时常爆发出一阵阵的欢呼。而在其他休闲的时间里，想起之前自己很想玩的一款游戏《信赖铃音 肖邦之梦》。对于RPG很是喜欢的自己，当年因为没有主机而处在只能观看资料的阶段。结果正准备找时间游戏的时候，才发现自己手头还有很多都没有打穿。不知道在什么时候开始就已经攒了一堆出来，而多数情况下，PSP起到的作用和MP4一样只用于背单词上面。

怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G： 可爱的猫猫们又回来了，这也让自己激动了好一阵子。非常的喜欢这种游戏的风格，依旧轻松欢快玩起来也不像游戏大作时那么有压力。还能在PSP上感受猫猫的冒险很是有趣，而新加入的一些元素也使游戏性提高不少。《怪物猎人3rd》中怪物的加入也使游戏更具有挑战性，在前行时必须更加小心的给出指令才行。喜欢轻松向的人们，一起来游戏吧~

超次元游戏 海王星mk2： 可爱萌妹子在不同地域跑动冒险，前阵子还看到有人说现在PS3之上没有什么RPG的新作。这款游戏的出现也使自己更加确定，RPG走这样的风格绝对是成功的要素之一。战斗中各种必杀技的搭配很是不错，但是整体的节奏显得有点慢。游戏的画面制作不怎么精美，这一点有些可惜。声优方面也有像崛江由衣这样的实力派出阵，可惜整体的剧情有些老套。

被研究 赤银



上期评分时不知为何脑残了一下，恶魔幸存者2明明没声优的说？为啥我会脑补出“强大的声优阵容”来呢，太诡异了。明明是无语音的游戏，为啥会脑补出“哎呀不是全程语音真残念”的呢？不知道那时受到什么电波的干扰了。或许是由于“NDS游戏总是中途半端的语音不给力”的思维定式所困了吧，又或者是大脑自动用喜欢的声优给游戏配音了也说不定，又或者是因为3DS上复刻的前作全语音化造成的幻想。不管怎样，总之还是在此道一下歉，对不起我脑残了。但愿没有因此而被俺忽悠得玩游戏的人出现，嘛游戏倒是不会令人失望的。

怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G： 依旧是fans向休闲小品游戏。喜欢“猛汉”的同学自然能从中找到属于自己乐趣。而客观上来讲，本作就不过是个小成本模拟经营类的卖萌游戏，如果对人设系统等不感冒，那想必是没有任何好玩之处可言。当然其实还算是很萌的吧。新的G级包含前作全部内容，加入更多设施、艾路猫以及服装收集等要素可玩要素还算是分量够。从进化的角度上来讲姑且给个8分好了。

超次元游戏 海王星mk2： 要读懂本作的乐趣，需要极为深厚的日式游戏文化功底才行。表面上来看本作或许是以拟人化、萌妹子为卖点的肤浅宅作，然而在表象的背后，游戏中有着无数对业界知识的引用和调侃。如果不是对游戏业界有一定了解的话，好多游戏的点睛之笔，或许只会被当做无聊的笑话一带而过，这是非常可惜的。这可不是什么肤浅的宅作！而是是一部充满深度和内涵的宅作啊！

30分

梦幻骑士4 Over Reloaded



PSP

Atlus
2011年7月28日 1人
角色扮演 12岁以上

本作是PS2平台游戏《梦幻骑士4》的强化移植版，游戏内容在完整继承PS2版基础上追加了由系列插画家漆原智志亲自设计的新角色，以及众多新剧情路线，之前不能与之交流的角色现在也可以交流了。

推荐人群
系列老玩家；
喜欢漆原智志人设的人；
角色扮演类游戏爱好者；
喜欢美型妹子的怪蜀黍

作为该系列人气最高的作品之一，本作以复刻的形式重新来到了玩家面前，华丽的人设一直是游戏的亮点之一，这次游戏在原作的基础上追加了很多全新的要素，游戏中还能和之前PS2版不能交流的人培养好感度，之前没有接触过这个系列的玩家可以趁着这次机会好好补补课，而玩过原作的玩家更得重新感受一下本作的魅力，希望今后本系列可以重振雄风。

传统RPG，魔法、幻想大陆、骑士与佣兵，有带感的人设，这一切仿佛就是一个梦一般的开始。不过《梦幻骑士4》使用了比较坑爹的小手法，片头动画让人看了就想掏钱，正常游戏后又想找售后退钱。游戏画面与片头动画差了一小点距离，不过号称拥有超完整流畅的剧情，这一点也让传统RPG迷们解馋了一把。当你玩上手以后慢慢就会融入这荡气回肠的故事中。

终于也可以在PSP上玩到这款游戏了，这是给小紫的第一映像。以03年的《梦幻骑士4》为主，同时加入了许多的全新要素。再次游玩起来的时候并不觉的枯燥，而是会被新的剧情所深深吸引。游戏画面和动画部分在重新制作之后，有了较大幅度的上升让人满意。虽说是炒冷饭，但是完全可以在游戏中找回当年游戏时的感动，整体看来是一款充满诚意之作。

2003年PS2版《梦幻骑士4》的复刻版，怎么说呢……无论多少次我都不禁觉得这游戏的战斗画面和人设完全是天地两个次元啊！漆原智志的唯美画风充满美感帅气和诱惑，如果这游戏是一款文字AVG的话我至少要给它9分以上。然而这画面，用10年前的游戏来比我都觉得坑爹！这完全是SFC水平的好不好？这人设和声优、多结局系统等等都因这摧残的画面而插在牛粪上了。

29分

真·三国无双6 特别版



PSP

KOEI TECMO
2011年8月25日 1~4人
动作 12岁以上

本作是以今年3月推出的《真三国无双6》为基础所制作的逆移植版，游戏将继承原作全部内容，并增加了多人联机功能，玩家可以联机进行故事模式的2人合作以及战史模式的2人合作或4人对战的全新玩法。

推荐人群
无双系列游戏死忠；
《真·三国无双6》的FANS；
沉迷于砍草的人；
喜欢和好友联机对战的玩家

能给这游戏8分完全是看在356的面子上，因为原作真的是一款非常出色的游戏作品，而这次的逆移植除了画面严重缩水之外，同屏人数也大打折扣，这些都是因为PSP的机能所限。另外除了增加多人联机的功能之外游戏没有任何新要素，这让玩家觉得厂商的诚意略显不足，不过能在掌机平台玩到这样的大作也算是一种福气，我们就不要抱怨那么多了。

在我这个非三国无双饭看来，本作还是有可圈可点的地方，首先，魏蜀吴和其他势力被分在两张游戏盘中，如果不玩的话，光从两张盘的容量来看，就给人以不小的震撼效果。不过就内容而言，并没有太多新意的要素，用某玩家的话来说，只是塞进了不少不同的动画来当做填充物，只是看起来不错罢了。不过在真无双饭眼中，也许能够体味到非比寻常的乐趣也不一定呢。

在PSP上面相对PS3画面严重的缩水，游戏性还是那样没变。联机的功能倒是在本作中做的很好，现在能在PSP上玩到三国无双6，也可以说没什么好过多抱怨了。但是之前小编就说过，自己几乎不怎么玩此类游戏。所以对于游戏中的精华也好，糟粕也罢完全没有什么能力去依照以往去对比。所以对于这款游戏，大家还是多听听别人的意见好了~

怎么说呢……我一直感觉无双类的掌机移植就是个杯具。系列最大的卖点割草由于同屏人数降低快感大打折扣，由于机能的限制画面效果退化、声音的削减更是是游戏感大幅降低。加上本次的移植几乎完全没有增加任何新要素（不要说那没用的联机），暗荣这是完全的炒冷饭骗钱呢啊！当然，比起前作355S来讲确实要好，但是要知道和差的比可是没法进步的。

30分

机动战士高达 新基连的野望



PSP

NBGI
2011年8月25日 1人
战略模拟 全年龄

游戏中玩家可以作为一名司令官或者一位驾驶员进行游戏，游戏场景也在前作的基础上增加了一倍，除了收录从一年战争到第二次新吉翁抗争的剧情之外，还追加了《机动战士高达UC》的机体和登场角色。

推荐人群
高达FANS；
系列游戏爱好者；
喜欢策略类游戏的玩家；
NEW-TYPE

以高达为题材的游戏数不胜数，本系列游戏不同于其它动作类高达游戏，走的是战略模拟路线，相比之前作品玩家只能扮演总帅的角色，本作给玩家选择的剧本更加充实，玩家可以根据自己的喜欢决定游戏哪个剧本，而众多耳熟能详的角色以及机体可以吸引喜欢高达系列的人尝试本作，被今年高达新番的设定所击败的群体，快点来这里治愈自己受伤的心灵吧……

前不久做这个游戏的新作介绍时，就对其中的MS驾驶员模式非常心动。明显自己不是那种能改变战局、擅长指挥的料，于是有一颗游侠之心的我，开始在战场上孤高地贯彻着自己的正义，联邦中也有好人、吉恩军也有败类，抱着这样的信条，驾驶着属于自己专用的MS，开始在梦的海洋里畅游，向往多少次的1年战争，我就这么和它又一次不期而遇了，吉恩万岁。

早就听喜欢高达的朋友提起过这款游戏，在得到多数核心玩家支持后它终于出现在了PSP的平台上。很另人高兴的是，系列特征之一的IF系统也得以保留在本作中。在不同选项的选择下，会对之后的故事展开造成一定的影响。现在走这种套路的游戏也真是不少了，不过还好百玩不腻。而最大的亮点在于游戏中，可以通过不同的视点来见证UC历史的推进。

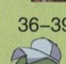
颇有深度的系统，不同阶级的发言力不等，靠发言力来进行各种指令，通过提升军衔提高发言力，这种设定真的很有正统派军事游戏的感觉。虽然普通时的画面基本坑爹，有爱机体攻击特写的时候还是值得一看的。对于喜好UC系高达的玩家来说本作可说是不得不玩，不可不玩了。当然，CE粉蛋蛋粉之类的话乐趣或许会半减，而对于不喜欢高达的朋友来说，果然还是算了吧。

研究中心公告

这期评分有个比较特殊的地方，那就是8月25日有许多大作发售，包括MHP3HD、Z53E以及356S等，但大家可以看到我们只对356S进行了评分，在这里小熊和大家说明一下，因为前两款游戏都是PS3平台，本期杂志的截稿日是8月26日，从这两款游戏发售到我们买到游戏，早已过了截稿时间，所以这两款游戏只能在下期进行评分，而356S因为PSP平台的特殊性(你懂的)，所以游戏可以赶在截稿日之前玩到，这就是为什么本期评分只有它的原因，当然很多人会说PS3现在也有盗版，游戏也可以第一时间下载，但是对不起编辑部的主机都是从正的……另外虽然356S我们是以ISO镜像为基础做的评分，但小熊我还是买了一张，估计游戏会和我的Z53E一起送到。据说今年12月将会发售《大蛇无双2》，我想问一句KOEI你们现在是不是只记得个无双啊？今年这么多无双是要搞哪样啊，作为我这种无双系列必入的人来说这简直就是个杯具啊！还好我没有七曜前辈每作都买珍宝盒的习惯，不然那真的得去卖一下血了……

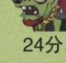
评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十八期！话说上期刚刚抱怨了自己稀奇古怪的买了自己的第三台PS3，而我也一直用这机器价格很超值来安慰自己，可是没想到仅仅半个月都不到的今天，索尼公布了PS3全线降价的消息，瞬间我安慰自己的理由成为了更加觉得自己RP很差的论证之一，就这样看着别人幸灾乐祸的样子我也只能一笑而过。不过我认为这次降价是件好事情，这样能让PS3在它的末期再发发挥自己的余热，让更多的人可以体验到这台主机带来的乐趣，不知道接下来微软那边会不会有对应的动作，这阵子可以说是游戏主机的集中降价期啊……

小熊专栏改版之后有不少读者向我提出了自己的看法，有些人觉得改版之后的风格很可爱，比原先的要好很多，但是也有不少人认为我这么大的一个人了还用那么幼稚的图片，实在是装嫩。在这里我需要说明一下：可爱的东西不一定非得是年纪很小的人才能喜欢的，我一直都喜欢可爱的东西，包括这次改版之后我的专栏，这不是在装嫩，我还没有老到那个地步！本期专栏可以说是阴差阳错的就产生了，实不相瞒这次专栏的文字我本来是要放在卷首众小编的小说部分里，可是写到6000多字的时候发现我写的有些跑题了，征求了小沛的意见之后我还是决定重新写一篇不跑题的小说，而之前写的这部分文字我也不想让它白费，所以我选择将其修改一下放到这期我的专栏里面，文章主要讲的还是属于我的游戏历程，不知道这方面的文字是否能吸引大家的兴趣，如果您不想了解这些那就直接跳过我这部分吧，那么本期「くまの部屋」的主题就是"小熊游戏进化论"。

我和游戏的第一次邂逅

每个人都有属于自己的第一次和游戏的邂逅，而我和游戏的相遇显得有些太过简单，那年的我只有四岁，我不清楚一个四岁的孩子是否应该记得所有经历过的事情，老实说有关那时候的记忆我早就不知道丢在了哪里，但是惟独记得的是，那年我第一次摸到了游戏机，一台虽然不是红白机但却引领我走进TV-Game世界的游戏机，我这时候还记得它有一个相当响亮的名字——超人牌电视游戏机！话说回来那时候的我根本不知道超人是个什么意思，更不要说什么红内裤穿在外面满天飞这种让人害羞的事情了……

事实上在拿到这台神奇的游戏机之前，我根本不知道这世界上有一种可以插在电视上玩的东西，说来也巧，我从小就是一个很老实的孩子，喜欢成天躲在家里哪里都不去，但是说实话在家真的是很无趣的一件事情，小人书什么的看了一遍又一遍，看的我差不多都可以倒着背出来了，就在我成天在家里滚来滚去消磨时光的时候，妈妈给我和姐姐拿回来一个大盒子，说是什么可以在家玩的好玩意儿，在爸爸研究了好半天说明书之后，我终于第一次玩到了电视游戏，这神奇的东西让我惊讶不已，随着我那"超人牌"游戏机赠送的是一张32in1的游戏卡，里面有《兵蜂》、《砸砖块》、《F1赛车》等等几款游戏，而我和姐姐最喜欢玩的就是《砸砖块》了，我们俩的目标不是尽快的上去抓住大乌鸦的腿，而是想尽一切方法把对方推下去摔死，这那时候的我就已经显露出了天生的游戏领悟能力，因为每次胜利的都是我。

这个随机器赠送的游戏卡陪伴了我很多年，准确的说是我根本不知道除了这个卡带之外还有别的游戏卡，而在很多年以后的某天下午，本来正在陪爸爸看着电视的我在切换频道的时候无意中看到了一个满屏幕打枪的小人，而且画面极不清楚，雪花点漫天飞舞，后来我才知道这是邻居家的小朋友在玩游戏，那时候的老电视都有一个类似天线的信号接收器，如果这台电视周围有人使用的是这种传输信号的东西，我家电视也会接收到一部分，虽然不怎么清楚，但是对于那时候早已经玩腻了32in1的我来说，每天看隔壁小邻居打游戏成了我的又一个爱好，要注意我这里说的依旧是用我家的电视机接收人家的信号，别问我为什么不直接去邻居家，我才不会告诉你那时候的我很胆小很害羞的！对了，后来我也从父母那里得到了这个打枪的游戏，是用两张100分的试卷换来的，我也是在那个时候记住了这款游戏的名字——魂斗罗。

这台山寨的FC陪伴了我很多很多个春夏秋冬，要说在这台机器上我最爱玩的游戏是哪个，那还要数《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》，这游戏与我也算有缘，得到它的过程稍显有些巧合，我们这个年龄的人小时候就是看着圣斗士长大的，圣斗士对于我们来说包含着很多别人无法体会的意义，那时候我也是这款动漫作品的忠实观众之一，而就是在这样的背景下，我像老爸提出了一个现在想想都觉得可笑的要求，那就是出去给我找一个圣斗士的游戏，没有的话就给我做一个，那时候在我看来这东西肯定会有游戏，对此我深信不疑。



而结果就是老爸真的拿回来一个二合一的卡带，要知道那时候一个卡带中的游戏越少这卡带就越好玩，这是玩过盗版FC的人都应该清楚的，而且相对应的这种卡带的价格也会比别的卡带贵上不少，但是我的父亲真的把这样的一盘卡带带了回来，里面除了《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》之外还有一个《古巴英雄》，也许是我那时候太高兴了，根本没有问问老爸从哪里找到的这款游戏，是花多少钱买的这款游戏，现在想起来还不免有些遗憾，我注定永远不能得到这个答案了，当然这都是题外话，在这里就不多说了，还是来说说这款游戏吧。

《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》其实是这系列的第二部，前作我没有玩过，但是本作的难度也让人几近抓狂，不过每关过关之后都会有一个由很多平假名片假名组成的密码，用它可以在下次游戏的时候直接跳关到之前的地方，这也是在那个没有游戏存档一说的年代游戏用来存档的普遍做法，但是在通过天秤宫之后这个密码就失效了，我不知道是因为自己的那盘盗版卡带的原因，还是这游戏一开始就是这样设定的，总之那时候我只能一次次的从天秤宫开始挑战，一路打倒双鱼宫的阿布罗狄，之后挑战邪恶的教皇，我不记得自己反反复复究竟挑战了多少次，但是粗略的算一下怎么也得有上百次了，终于功夫不负有心人，我终于把这款游戏通关了，记得最后对阵假教皇的时候，我的死小强都领了便当，正当我心灰意冷以为又一次挑战失败的时候，不死鸟一辉出现，而且他的实力强的惊人，几下就把教皇干掉了，当然之前一辉也出现过，但是这次的意义远超至前，我终于看到了这款游戏的通关画面，那一刻我感动的真是无以言表，但是绝对没有哭鼻子，大家放心吧！事后很多年我每每和身边的好友提起这游戏，他们都会感慨游戏难度太大，根本没有打过后面几宫，而在这个时候我就会很骄傲的对他们说咱可是通过关的人，但再之后发现这游戏TMD居然有密码可以把角色的数值全部调到最大，这种变态金手指一下子让我没办法在伙伴面前炫耀自己的光辉事迹了，直到现在我还在都对此耿耿于怀，哼……



儿时游戏的狂热期

让我们告别那山寨的FC时代，和我一起来看看小熊小时候对于游戏最最狂热的那段岁月，这个时候陪伴我的机器从那个“超人牌游戏机”变成了SEGA的MD，而这一次咱终于玩的不是山寨机器，而是一台货真价实的MD，据老妈称这是她一位同事去日本给我带回来的礼物，那个年代可以去日本旅游的人绝对是大款中的大款啊，我这小屁孩不禁对这位阿姨充满了敬仰之情，借用我最喜欢的艺术家周星星的话来说就是：我对阿姨你的敬仰之情犹如滔滔江水连绵不绝，又如黄河泛滥一发而不可收拾！（画外音：别在这里用这种烂招凑字数！你以为自己是蔬菜汁啊！！！）

因为那时候很少有人家里有MD，我们一般都是几个小伙伴凑钱去游戏机房玩，老板那里机器也多游戏也多，但是唯一需要注意的就是不能被家长发现，否则自然是一顿棒子打肉的大餐，而这种情况在我有了MD之后发生了改变，我可以在家里玩游戏，不用把早点钱给那些JS，也不用担心下一个进门的会是手拿扫帚的老妈，我只需要在考试中拿到老妈标准以上的成绩就可以肆无忌惮的玩游戏，唯一让我郁闷的就是我拥有的游戏少的可怜，因为这卡带售价不怎么便宜，突然某天一位神仙哥哥出现在我的面前。



他同样是我妈妈的同事，是一个比我十岁的哥哥，因为在单位经常受到我妈妈的照顾所以和我关系格外的好，有一次他来我家玩的时候给我带来了一个MD的游戏卡带，那正是我梦寐以求的《幽游白书 魔强统一战》，这游戏我在游戏机房里见过无数次，也玩过无数次，但是在我有了自己的MD之后却一直买不到它，没想到最后来的这样突然，可以说MD上给我这个游戏我能玩好几年都不腻的。自从我有了这个神卡之后，每个周末我家都是人头攒动，我的小伙伴们都会聚到我家一起切磋《幽游白书》，和之前说的圣斗士系列一样，《幽游白书》是我这代人另外一个超人气的动漫作品，另外需要提一下的是这款《幽游白书 魔强统一战》素质非常高，这也是为什么我们都喜欢玩这款游戏的主要因素，因为游戏和机器都是我的，所以咱有绝对的优势，闲来无事的时候就可以练习一番，这也使得我成了小伙伴中最强的存在，这里再说个题外话，一开始接触这款游戏的时候，指导我上手的是我的一位小学好友，那时候我有什么不懂的地方都会第一时间请教他，即使是放假的时候我都会去他家或者打电话求助，虽然从小学毕业到现在我们都失去了联络，但是他家的那个旧电话号码我至今还记得很清楚，不知道他现在过得如何……

说到《幽游白书 魔强统一战》这游戏，还有一件事必须要说一下，我之前也在杂志中提到过这件事情，那就是关于每名角色隐藏必杀技的传言，因为我们在游戏的声音鉴赏中可以听到每名角色都有一个从未听过的发音，因此有人猜想这是什么隐藏必杀技，这个传言在那个没有网络消息闭塞的时代瞬间传遍了全国各地，其影响不比魂斗罗的水下八关小多少，但是我至今也没有见过谁能使用出这传说中的隐藏必杀技，这个传言的真实性大家也就都心知肚明了，在这里我在多嘴说一句，如果哪位神人真的能使出这隐藏必杀，一定要来信告诉我啊……虽然我明知道这是不可能的事情，但是毕竟这也算是我童年最大的愿望之一，真的希望这一切都是真实存在的。

MD这台机器带给我的不仅仅是这《幽游白书 魔强统一战》，还有我人生中另外两款意义非凡的游戏，在此之前我从来没有见过这个类型的游戏，这里就不卖关子了，我说的这两款游戏分别是《梦幻模拟战2》和《帝国王朝 亚瑟传说》，前者应该是家喻户晓的经典游戏，它让我知道了SRPG走格子的这种神奇的游戏方式，已经升级转职这种设定；而后者则让我知道了标准意义上的RPG游戏是个什么样子，这款中文RPG的素质在今天看来也许不算什么，超高的遇敌率、简单的系统、高难度的BOSS等等都算是技术不成熟的表现，但是在那个时候它就是我心目中的神作，最重要的是这游戏可是咱川普科技的结晶啊！那时候的RPG游戏已经在卡带中加入了电池存档的这一设定，但是该死的是这电池会有没电的那一天，所以你根本不知道哪一天再次开始游戏的时候发现存档早已是空的，我就遇到了不止一次这样悲催的情况，也就是在这种几乎变态的条件下我一遍遍的挑战这款游戏，但是遗憾的是最终BOSS我实在是打不过，游戏的结局是什么我到现在也没有见到，虽然之后有各种模拟器金手指什么的，但是当初那种游戏的感觉已经不在了，所以我也一直没有去刻意的追求这款游戏的结局，这也算是我童年游戏的一个小小的遗憾吧……



这期专栏因为字数限制就先写这么多，最后刊登一段来自于热心读者潘多拉投稿的文字，以潘兄这文笔以后可以考虑写写游戏小说或剧本什么的了，这期小熊的部屋就到这里，让我们下期再见吧。

就在为刚刚收到IPSC改件而欣喜不已的时候，本市著名牙医的电话就响了起来，“狗日的”是他对我说的第一句话，我刚想回他一句你大爷的，不了那老兄带着颤音的下句话弄的我当时也蒙了：我PS3挂了。

我抬头看看挂在墙上的石英钟，不禁感叹，这是一个多么值得纪念的时刻啊：7月5号午后14点44分，紧接着我用略带伤感的语气安慰道：哥们别上火啊，上火容易牙疼，晚上拿来哥们给你修修，要是实在修不上了，300块钱我收了，但条件是你的那张FF13也得给我，我不嫌弃是英文版的……没等我说完，那家伙就把电话挂了。

我摇摇头：说生气就生气，哥们嘛，有话好好说，不行我再加一百！

那句话怎么说来着：生活就是一个茶几，而我们就是上面的一个个杯具和洗具，牙医很不幸，不小心就成了杯具，而我又因为他的杯具，一拆PS3的邪恶欲望终于可以得到满足。

这是位于东北的一座小城，经济有点落后，说白了就是很穷，超过十层的建筑只有3座：中国移动，中国联通，中国电信，所以我坚定地认为，偷吃话费可以很快致富。有涵养有品位的玩家也只有3个：本市著名牙医刘建，本市著名聋子继国，还有本市著名拆机狂潘多拉——就是俺了。

刘建，牙医，我们三个坚钢里最富裕的，拥有最流行的主机，90NM的360和首发的20G PS3是第一时间购入的，买3DS刷卡的时候连眼睛都不眨，就好像刚抢了银行悲催的没有地方消费似的，不过现在PS3到底是谁的还不好说，因为下午14点44分的时候它坏了，我敢保证，我下午下班的时候，他会在我单位门口求着我去他家给他修修，而事实上我是不愿去他家的，他的家只会让我嫉妒，当我还在用结婚时买的海信电视玩使命召唤4的时候，他已经用上夏普的LED投影了，证明一个玩家有没有实力不是看人家收藏了多少主机，而是看人家能不能在第一时间入手主机，在这一点上，我和聋子只能自叹不如，牙医赚的钱是建立在人家镶牙的痛苦之上的，因此他花钱也冲，只要人家想买，就会去刷卡，而至于游戏玩得怎样，我5岁的女儿都比他强。

聋子继国，天生耳朵有毛病，戴着助听器，说话舌头像拿熨斗熨过似的，我们这几个家伙里他最大，拥有从95年到现在的所有电软，除了98年的第5期，据他说当时上厕所看书，不小心掉蹲位下了，脏了就没捡，拥有的主机不多，SFC,SS,DC,PS2，喜欢机器人大战，玩游戏追求完美，任何游戏必先从最高难度练起，人家是玩精不玩多，前几天见面还用满嘴的含糊不清跟我墨迹：玩战神3呢，泰坦难度…… 我靠……

剩下的就是我了，说实话，12年前的我对游戏是不太感兴趣的，班级里第三排靠窗户的女孩才是我的奋斗我的梦，就连人家打哈欠的动作都觉得那么性感。终于班长说大家周末去冬钓呗，我看她同意了，自然也就把手举得高高，3月末啊，天还冷着呢，我凌晨4点就到了集合点，远远地来了一辆自行车，上面坐俩人，前面的是我好哥们，后面的是俺的奋斗俺的梦，只见俺的奋斗俺的梦的手搂着俺的好哥们的腰，我是谁啊，18岁的人了，啥不懂啊，当时我就笑着说：你俩谈恋爱也不告诉哥们一声，真不够意思。心里却在用最恶毒的语言诅咒：猪撞树上，你俩早晚撞猪上……

凌晨4点多的街上，就我一个人在那闲逛，我实在是没有兴趣参加那个所谓的冬钓，看着毫无上钩反应的鱼竿，听着耳边两个人在那卿卿我我的聊天，我真怕我忍不住学习伟大的古人杜十娘，直接投河算了，于是我走进了一间在这个时间就已经开始营业的门市，21寸的电视旁，摆着一台叫PlayStation的灰色家用电器……

12年就这样过去了，最终我娶了一个比俺的奋斗俺的梦更美丽的女孩做妻子，储物间的纸箱里摆着除了任天堂VB和神游以外的所有主流游戏机，每当我一有空闲望着他们出神时，老婆就会过来关切的说：你又闲着没事了是不？去把我和孩子的脏衣服洗了.....

最开心的要数07年的夏天，托微软盖茨大爷的光，三红让我拥有了第一台XBOX360,一个初中生花了2800买的机器三红后被我400元收了来，仗着5年多的家电维修经验，热风枪调到200多度，松香粉，导热硅，一通折腾终于让那家伙起死回生，从此就一发不可收拾，在那个叫什么淘什么宝的网站上大肆回收三红机，修好再卖，到了年末的时候，我的私房钱已经5位数了，可谁知在一个我懒惰老婆勤劳的双休日，那婆娘在洗床单的时候发现了那张该死的银行卡，没等人家对我使用任何家庭暴力，我就乖乖的招了密码。

最近从聋子哪里借来了96年和97年的电软，没事时看看，那种感觉很温暖，应该是恋旧的温暖，毕竟一个人懂得恋旧是件好事。

潘多拉

7月6日

とある赤銀の偽紅魔館スカーレット



本期的红魔馆相当的难产呢……模型的部分虽然写起来很上手，但是拼模型却意外的占了超出想象多的时间。不过本期有编辑部新入坑的十二月的雪支援的两只HG（虽然做工渣了点吧，嘛毕竟是人家第一次的处女“模”），还请大家多关照。或许是最近的赤银有些黔驴技穷了吧，又或是迟来的五月病倦怠期？这几期专栏中总是找不到吸引人的东西来写，抱歉让大家失望了（请不要说根本就没有期待过，呜）。

说回模型方面，不知大家对这两次夹带模型开发史和参数、评测等的红模馆感觉如何呢？记得曾经某位读者提过建议，说希望加上些模型机体背景相关的内容。但愿能合大家的胃口。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.27		2011年9月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	梦见的16岁

最后预告一下下期的内容（虽然之前预告不兑现的情况也很多吧），某海K的RG强袭终于快拼好了（这都几个月了？），计划到时拿来给大家比较一下二人的技术嗯。另外赤银的人物类手办不知大家是否感兴趣呢？（请联想下某期的索尼子）日西一下最近吐血入的几只大家不介意吧？于是下一期也一定要买哦！嗷嗷嗷！（菜汁叔乱入中）

梦里花落知多少

——卷首赤银小说后记

当我从睡梦中醒来，
却发现，身边已空无一人……

你，是否也有过这种感觉呢？当时过境迁，曾经的伙伴已不再身旁。无论初高中或是大学，相信和毕业的那种感觉很类似。记忆中和同学、朋友喧嚣打闹的场景历历在目，而现实中却只剩下新环境的自己孤身一人。你所感受到是伤感？又或是惆怅？自暴自弃的同时想要回到过去？

赤银就曾经无数次有过这种感觉。

最喜欢《战国无双2》阿市无双演武通关动画的场景（http://t.cn/amaqsg）：小谷城攻略战之后，雨霁鸣金，安祥地躺在阿市膝上逝去的浅井长政……交错的二人间的回忆，恸哭的阿市和化作纷飞藤花的长政。一句“再也无法找回的过去”，痛彻心扉。

没错……就是这种感觉。

来说小说，不知大家看后作何感想呢？会觉得有趣搞笑？又或是结局诡异意犹未尽？虽然赤银是尽自己所能在两天时间内写到最好了，不过还是相当没有自信呢（某美编胖子看完只给咱打了80分，哭）。

最初就是打算写一篇编辑部的欢乐故事的，正巧之前一周看到某十二月的雪买了一本漫画绘本《百物语》，正巧之前听过某R2广播剧《GEASS百物语》中有着类似的桥段，于是厚颜无耻的拿来借鉴参考了一下，但愿不会构成抄袭（嘛，梦里花落知多少……大家懂的）。

至于故事情节，纯属虚构，如有雷同，是他抄我。嘛……其实现实中电软编辑部真的有一间作为仓库的储藏室的，不过是归次世代联盟管辖，我们不能随便踏足是了。虽然之前暴雨的时候确实也有把编辑部众人困在路上几个小时，不过首先和截稿没啥关系呢（至于鬼节，今年的8月13、14日是周末……编辑部只有赤银寂寞一个人的说），其次编辑部众人都是看天气预报的，虽然也有没带伞的情况出现，但是也有十二月的雪这种带两把伞的异端存在的说（当然，小萝莉被BF接也是常有的事，100%真相）。所以，下班后众编辑聚在一起做些什么真的是如梦似幻一般的事件呢。尤其是No More Hunters的现在……哭，不说了。

分别说一下各个小故事好了。

宇多田的夜半惊叫：

之前近一个月，某驯鹿放暑假来编辑部做实习美编，于是某海K度过了荒淫无度（雾）的20几天。是否有过半夜出来买冰棒的事俺是不大清楚啦，不过据说有一天空调坏了热到不行却是真的。所以赤银写的东西其实都是有现实基础之上的艺术加工（拍飞）……另外目前赤银的银行卡里还有56点几元，离月底发工资还有近十天……

龙哥肥皂的怨念逆鳞：

看过赤银的猎人日记的人都知道，众人陪龙哥刷了数十头雄火龙不出逆鳞是绝对惨痛的不争事实。其他部分嘛，现实基础上的艺术加工（略）。龙哥……什么时候再来狩猎吧（哭）。

赤银的午夜小强乱舞：

绝对的真人真事，这一点我可以保证。还记得去年夏天那无数个战小强的夜晚……现在想起来依然胆战心惊。不过，今年春天搬了新办公室之后赤银特意买了杀蟑螂的药贴在各个编辑桌子底下，托此之福这几个月来倒真的是只有零星见到强叔了（不过相对的蚊子却大幅的泛滥啊，赤银胳膊上被叮的就像中了天蝎座的猩红毒针……哭）。

莫邪的惊悚素颜：

（嘛以下几个故事由于各种不可告人的原因而过于简短了，不过姑且还是说说原始捏他好了）

其实编辑部一直以来的几位女同事其实很少化妆来上班的呢，包括前台接待小姐最多貌似也是淡妆而已……毕竟给编辑部的臭男人们看也没啥好化妆的必要呢。虽然莫爷名字很爷们，不过其实外表还是……咳咳。有关个人隐私我们就不多说了。我知道你们懂的。

十二月雪的节食恐惧：

没有的事儿。那家伙真要是节食也不会保养出现在的好身材了（抽嘴角）。不过海K倒是经常两三顿不吃，靠光合作用过活。当然，效果同样很不明显。至于赤银，由于资金状况最近一直饥一顿饱一顿的（继续哭），在把胃搞坏之前提前买了胃药，于是钱更少了……唔。于是和十二月雪完全相反意义地赤银绝赞身材保持中（明明不想的……）。

菜汁叔的守尸恶梦：

或许曾有过这种事吧。不过俺不是很清楚是了……嘛说起××世界的话，最常见的噩梦就莫过于此了吧？赤银也只有这点常识了，错了勿拍。

沛嫂的强权政治：

这个嘛……相信现实中的沛嫂还是相当很贤惠的，不过要说完全没有这种事其实我们也说不准不是么？敏感话题，就此打住。

One辉的雷击苹果：

唔……这种事果然还是仅限于故事中出现就好了。否则的话……文编还好熬熬通宵而已，相信美编真的是想死的心都有了……是吧？

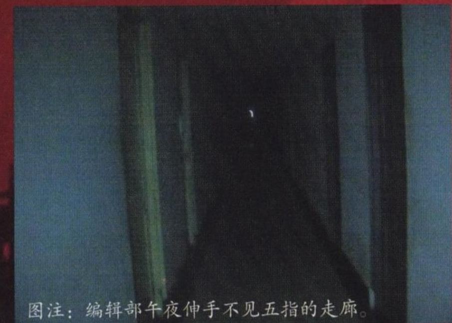
白银的存在虚空：

其实这才是贯穿整个故事的最大怪谈不是么？嘛，白银可是真的存在的哦。至于你们信不信，反正我信了（其实你们现在看到的这行文字就是……咳咳）。

好了，说了这么多无关紧要的凑字数，相信大家也烦了吧。那么，差不多就到这里好了。没错，整个故事就是赤银的一场梦，一场永远无法实现的梦……

……刚好一分钟，你们也做梦了吗？

鸣谢：
负责卷首赤银小说排版的One辉君
红魔馆排版十二月的雪



图注：编辑部午夜伸手不见五指的走廊。

とある赤銀の紅模分館 ガンプラスム

本期红模馆的主题是Delta Plus。继今年2月的地狱死神高达之后，时隔近半年终于又经手新出品的MG高达，不免有一种久违的感觉（之前一路的PG强自、RG强袭、坑爹的蛋蛋R和老前辈的龟霸，期间3个EW系机体也不是很有爱是了）。最近卡版的全装备独角兽MG终于公布了，不由得勾起了赤银的独角兽情节，下一步计划我想是把OVA版MG和两版HG收了呢。

闲话休提，现在姑且就让我们来介绍一下这款最新型可变MS机体德尔塔普拉斯的历史、特征、优点和不足好了。





赤银评测

作为可变形MS，本模型最大的特点要算是它的变形机能了吧。和同时代的ReZEL相比，Delta+的变形确实要更给力一些（准确的说ReZEL变的是MA，而Delta+更接近Z系列的飞机形态），身体和腰部的机构都更为合理，还加入了增加变形后契合度的辅助零件，令人很有好感，变形后的体积也比预料中的要大。整体组合度尚佳，眼部内贴纸配外透明件很不错，除去肩甲部分有些诡异之外（肩甲的设计目前赤银最喜欢的要算蓝色异端了，复杂而又不失统合性，赞）基本还算满意（虽然由于是可变形机关节有些软吧）。唯一致命的不足赤银觉得就是手臂和身体连接处的卡件了，正如资料中所说样强度不够，保持力弱的同时多次拆装之后有断件的危险（赤银这里已经藕断丝连了TAT）。再就是腿部外装甲稍微有些少，令人稍有些意犹未尽，不过据说这貌似是缘于百式系列为了提高运动性大幅削减不必要装甲的传统所致。至于你们信不信，反正我信了。

总体来说，算是中规中矩，不过不失的一款模型了。如果上期的龟霸我给98分的话，这次的Delta+就算83分好了。



马哭螺丝VF模式

开发历史

曾几何时，在那个野生的高达Mk-II（马克兔）横行的时代，在AEUG的主导下阿纳海姆社开始了一个名为Δ（delta）计划的可变MS研发项目，意在研制出一款拥有独自飞行能力的高性能MS。然而，由于当时技术水平的限制，当机体在高度G状态下进行复杂变形的时候，其机体骨架过于脆弱在金属疲劳下容易发生形变出现事故。为此，阿纳海姆社不得不放弃了变形机构，而由于其性能卓越，进而改进研发成为了MSN-00100百式诞生的契机。而当初的可变MS计划，也由于俘虏提坦斯的Mk-II高达后，借鉴其优异的骨架设计而设计出的Z计划终极机体——Z高达而得以实现。

时光荏苒，转眼间到了UC0090年代，由于科技的进步，内部骨架强度的问题终于被解决，Delta高达计划再次被提上水面。接受地球联邦军委托开发的本机MSN-001A1，吸收了百式、Z高达及其同系列机体的运用数据积累的成果，终于实现了当初可变MS开发的夙愿。

Delta Plus采用了与Z高达相同的可变Waverider巡航形态，机体可在这种形态下单机突入大气层，并可以在1G重力条件下飞行。与此同时，在MS形态下，机体保留了百式的轻量化框架，原本作为Waverider形态的两翼可置于背后，作为可活动的姿态制御Binder推进翼使用。武器方面使用标准的BEAM来福枪和BEAM光剑，并且光剑可以收纳到变形辅助用盾牌中，同时盾牌中包含BEAM炮口和二连装导弹，巡航形态时作为主武器使用。

不过，尽管本机以量产为前提进行开发中，当时仍处于试作阶段。由于其性能与定位上与Z高达的量产型Z Plus有所冲突，在前者受到广泛应用的当时，本机销量并不看好仅仅有少量生产。其中一机在《高达UC独角兽》的UC0096年拟似白色木马与吉翁残党的战斗中，作为补充机体终得以实战配备，由利迪·马瑟纳斯少尉驾驶。由于其高水准的性能，被带袖亲卫队长安杰洛上尉称为“无角的高达”。

机体概要



机体编号：MSN-001A1
机体名：Delta Plus
（デルタプラス、德尔塔+）
出现作品：
机动战士高达UC独角兽（0096）
机体类型：可变形MS
制造商：阿纳海姆电子公司
所属：地球联邦军
全高：19.6米
本体重量：27.2吨
发电机出力：2360千瓦
推进力：92400公斤
探测器有效半径：16200米
装甲材质：高达尼姆合金
固定武装：
头部60mm火神炮×2；
BEAM光剑×2；
BEAM来福枪；
盾装BEAM炮；
2连装导弹（盾内藏）等

十二月雪的模型馆

来自十二月雪的留言：

第一次做模型，不足的地方太多了，哈哈哈，希望以后能更加专业。

以目前自己的技术也就拼拼HG了，至于古铁……唉，慢慢来吧。



十二月的雪的吉姆III和吉钢ECOAS特装型。





读者站尸格纳库





读者某sorakishi投稿的模魂HG改牛和蓝色异端……305期的时候就给我了由于版面问题一直没地方上，抱歉。

欢迎读者来稿

电软刑侦室

光腚大叔躺尸事件



感谢大家购买307期杂志，虽然每天都好像在做同样的事情，但其实里面又有些许小小的不同，比如看似都是破案题材，里面却凝聚着汤米侠那一边玩网游一边画画、一边旅游一边画画、一边看漫画一边画画抑或是一边聊天一边画画的那种看起来是半吊子其实是实力体现的后现代艺术漫画的精髓。每当看到汤米侠一个人在孤独的夜晚、凝神皱眉设计下期剧本和漫画时，我就为不能替他分担忧愁而暗暗自责，所以对下次的漫画剧本，其实我有和汤米侠提过一个小建议，后来建议搁浅了，当然这绝非因为汤米侠的独断专行和暴虐脾气。既然不能在现实中出力，那么我只好在漫画中继续扮演那不招人待见的角色了。

□插画/汤米 □编辑/蔬菜汁



凶手是:小沛!

理由：虽然推理的人是小沛，但是因为他犯懒，所以由蔬菜汁来代笔，按照他当时挺着肚子、昂着秃头的样子，很难讲他的推理用的是脑子、我看用的其实是肱二头肌也不一定。他说，他先用头发绳把蔬菜汁勒昏、然后用他藏在内破茶罐子里的冰，把蔬菜汁给捅死了。其实乍一看他的说法好像真有那么一点道理，其实仔细一琢磨简直千疮百孔、破绽百出。首先，英明勇武的蔬菜大根本不会那么轻易的被勒毙，他只是借力暂时小睡一会罢了，其次，蔬菜大的后背上那个洞怎么可能是利器弄伤的呢，那根本就是他自己最新的纹身，能够伤到蔬菜大的人还没有出生呢，哇卡卡卡卡，蔬菜并没有死，谁也伤不了他，贼哈哈哈哈（被众人抬走）。

凶手是:莫邪、小萝莉、大粽子、十二月的雪、小紫……



理由：话说，为什么明明说是编辑部全体人员去泡温泉却没有看到某些人的身影呢？于是一定是那些没有出现的人们偷偷躲在暗处进行行凶的嗯。小沛说的“菜汁不知到哪里去偷窥了”一定就是指的这件事嗯。下午被我看到菜汁在看猥琐漫画之后，他就开始了一对五的战斗，一番苦战之后我们看到他尸体时已经是不支倒地，偷窥被发觉惨遭正义的制裁。最后几个人表现出来的欢乐，其实是为了掩饰包庇那些被偷窥而不得已实施正当防卫的罪犯嗯。



凶手是:赤银

理由：这期的凶手我最开始认为是汤米，因为他手里一直拿着好几支毛笔，而且每期都被蔬菜汁在耳边刀笔刀的催稿，杀人的想法肯定是每天都有啊！可是仔细一想毛笔不可能在死者背后戳出来那么大的一个洞，在我又一遍仔细观察了这次的漫画之后发现，虽然这几个小兔崽子都是裸体出镜，但是要注意赤银那小子居然手里拿着一个好大的水枪！这东西怎么看着这么眼熟呢？这不就是之前肥皂背后背着的RPG火箭炮吗？这次咱不仅揭穿了杀人凶手的真面目，还发现了肥皂之前居然是背着一个水枪在吓唬人，哎……这个世界实在是太疯狂了，老鼠都给猫当伴娘了。



凶手是:谁都无所谓

理由：我觉得这已经不是简单的推理漫画了，一个小编在漫画里牺牲一次、两次还勉强说得过去，现在每集咯嘣儿的人已经都没有悬念了，大家都在看漫画之前就把回信的开头都想好了，杀死蔬菜汁的人是……然后看漫画找答案，这漫画应该改名叫“是谁杀死了蔬菜汁！”我觉得汤米侠根本是借画漫画的名义在报复，可能是因为有一次我问他一个谜语他没回答出来吧，也可能是什么别的原因我已经忘了，不过绝对是碰到了他的痛处，所以他才会这么斤斤计较耿耿于怀。但是不管我有多大的包容心，看到……看到本期漫画中，蔬菜汁竟然光着腚出场时，我再也坐不住了，我觉得凶手是谁都已经不重要了，什么也阻拦不了我向汤米侠发射诅咒电波。我诅咒电波的内容是，“头发变少！头发变少！头发变少！”，所以，下期汤米侠你头发秃光光的时候，你就好好检讨一下自己曾经对一个诚实的编辑做过什么可怕的事情吧。



凶手是:小沛/赤银

理由：对于汁叔的再次悲剧表示惋惜，这次嫌疑最大的凶手是小沛。为什么呢？首先在对当天的描述中，已经交代过因为夏天没有其他的顾客。但是小沛却说菜汁去偷窥了，这一点很可疑。还有就是所有人带的东西中，只有小沛的水壶可以藏下凶器。其次有嫌疑的是赤银，大家注意从尸体上看来，只有赤银有绑PSP的细绳可以勒死人（菜汁按：原谅他，他看漫画时发动了蛇眼红外扫描功能、看串行了）。而背上圆形的伤口，也只有赤银手中拿的水枪可以造成。大家注意那水枪的外形不就是圆的么？宇多田和汤米侠完全没有看出有什么嫌疑，以及没出场的人表示无压力~

后序

感谢大家购买第307期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

下面是读者来信时间——我觉得漫画可以用超级英雄的桥段，像艾德桑和望月命可以组成一个读者正义联盟，当然了有正义就有邪恶了我就可以成为邪恶的破坏者，故事可以是我要来破坏编辑部或者来夺取编辑部的什么东西（像赤银的模型啦 菜汁你的狗狗啦 宇多田的正版啦）然后最后在正义的打击下我失败了。赤银麻烦了你了 把这给菜汁看——网友“寂静的流逝”。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



国产单机游戏的良心

汤米手机

近期游戏大作较为匮乏，一时兴起丢下手柄，准备买几个PC上的游戏来填补休闲时光。无意间看到了国产游戏《古剑奇谭》的介绍，又看了几个论坛，时不时见到有人高呼其为："国产单机游戏最后的良心之作"，汤米一时愤青之情暴涨，买了70元的正版。

经过久违的30分钟游戏安装以及网络密码注册，终于顺利进入游戏。不得不说的是，使用Gamebryo引擎制作的本作，画面表现确实不俗，而且在汤米的破烂笔记本上以最高画质运行也能保持30+的帧率。说到Gamebryo，辐射/上古卷轴等一些列大作也使用这个引擎，这回制作小组对引擎的选择算是花了血本了。再加上全程中文语音和素质上乘的传统中国风配乐，游戏给人的第一感觉很是惊艳的。继续玩下去，突然一股久违的玩传统中国武侠游戏时才会产生的快感从心底泛出。这种感觉似乎从仙剑1/轩辕剑2时代开始就不曾有过，毕竟这种原汁原味的中国风，绝对无法在xbox360/ps3上感受到。

诚然游戏还是有很多问题，比如视角的转换，人物略显生硬的动作等……对我来说最大的困惑就是战斗系统——传统的遇敌切换战斗画面/选单指令式战斗在如今显得过于落后，你不说即时战斗系统吧，起码回合制战斗方面要有点新意，否则战斗的部分实在是令人昏昏欲睡。当然，我想喜欢传统日系RPG的玩家应该对此表示毫无压力。

游戏现在已经进行到大约60%的进度，虽然不能和国外的一线大作相比，但是也算配得上"国产游戏最后的良心"这一称号，而且游戏的制作小组已经宣称《古剑奇谭2》项目已经启动，会使用更加先进的游戏引擎(Gamebryo还不够？难道要用虚幻引擎么……)。而且制作小组明确表示，下一代作品会采用即时战斗模式，而且绝对不是Diablo类型的战斗方式，而是更倾向于鬼泣类型的爽快动作战斗类型，虽然对这一点，汤米表示不靠谱，但是制作组有改革的决心，还是很值得鼓励的。

查看了一下《古剑奇谭》的制作人员名单，汤米发现了一个熟悉的名字：张毅君。大家可能对他不是很熟悉，但是说到狂徒小组，有点资历的玩家一定会有印象。对啦，狂徒就是仙剑奇侠传1代的制作小组。张毅君是当时的组员。当时狂徒的领军人物名唤姚壮宪，可以说是仙剑系列的生身老爹。汤米因为因缘际会，参与过仙剑2/3的一系列插图/动画外包工作，和姚壮宪以及张毅君有过一些接触，就汤米的眼光看来，这两个家伙确实也算是对游戏极端执着的狂徒了，时至今日，看到张毅君大佬义无反顾挑起了中国武侠游戏的大梁，我情不自禁要拱拳赞一句：good job,Mr Zhang!

回过头看看自己写下的这些文字，总有枪手之嫌，但是各位可以放心，我还是一个不会为三斗米折腰的家伙，国产单机游戏如今式微，汤米只想淡淡和大家说一句：如果大家有闲钱，也对国产单机游戏还抱有一丝希望的话，不要忘记了这块市场，做一些自己力所能及的事情。





大航海日志

8月

2011年8月15日

在两个已经形成默契的男人中，说话已经完全成为多余，我和"拯救世界的汤米侠"现在已经在尝试使用新的交流方式——标点符号——进行沟通了，不得不说，这是人类与超人交流沟通史上的一个里程碑。早上他发了这样的信息，"，。，？"（看看剧本，行的话我就开始画了。）我回答"！%！"（好的，没问题，走着！）

2011年8月16日

"*&……！！@"（喂，汤米侠，我下周可能有事情要出去，老制作破案漫画的话会不会形成审美疲劳啊？不妨把我们的出差旅程制作成漫画吧？）"##……%"（好啊好啊）"￥&，，，&"（不过那样的话，需要你下周三24号之前把漫画和别的东西发给我）"！@=+！"（完全没有问题）（内心：靠，我就知道是个坑！）（对了，古剑奇谭你玩过没有？是个国产游戏）"！！！！？"（没啊，怎么了？）"#&&&。。"（我觉得还不错，虽然和国外游戏还有全方位的差距）"@！！"（里面有大腿、丝袜吗？）"……%￥#"（没有，纯城乡结合部少年风格的游戏，仙剑那种的，但是制作态度不错的游戏）

2011年8月17日

我担心汤米侠的负担过重，于是想给他减压，"！@#！@"（这期闯家的照片和画足够，就不用画插画了汤米侠）汤米侠回复到"&……&*"（妥妥儿的）。之后，我们就一个字谜进行了深刻的讨论，即使聪慧如汤米侠这般，也绞尽脑汁没有猜出来这个字谜而向我求救，最后得知答案后，他说，这是1995年到现在，他听到的最猥琐的字谜了。

2011年8月18日

可能是听到猥琐字谜的原因，我感觉汤米侠这几天明显不对劲。"（（（%……"（汤米侠，画得还顺利吗？）"=###+"（汤米错以为是——喂，汤米侠，我看时机到了，你就赶快从母星召集人手过来吧，应该没问题了——于是回答到，好的，不过从现在开始启程的话，也需要大约1年左右的时间才能抵达地球）

2011年8月22日

顺利收到了汤米侠的画稿，但却没有再多说什么，绝对有问题！

2011年8月24日

各地观测到3艘UFO，这绝对和我没有任何关系！要赖就全赖汤米侠吧。

日志后记：和同事出去的时候，他们总是劝止我别犯2，但是，我总是担心，一旦脑子里的那根弦断了，以后就永远都接不上了，即使现在拼命模仿小孩子玩儿滋水枪时的样子，也绝对找不到那种感觉，你还记得自己最后一次玩滋水枪是什么时候吗？

擅自更改了合汤米侠之间的对话内容，希望汤米侠不要在意，但是我想你根本就很在意我对你说的那些话，所以每次都把我画成死尸，索性我也在日志里恶搞你一下好了，先说清楚这并非对你的报复，真的是我灵感如泉涌、一发不可收拾。

（本次日志中的演绎成分，请勿在意）

小紫各种站

——游戏与现实的各种世界

今天和大家来谈谈游戏生活中不同人的向往世界

不变的问候，大家好。在上一期中小紫和大家讨论了各种向往的世界，但因为版面不够等原因，所以没能在一期中全部放下。所以这一期延续上期的主题，继续和大家说说在游戏、动漫、现实中的各种向往之地。暂且就叫做各种向往第二季好了，希望各位读者能够喜欢。

高达的世界

有这样一群人，他们向往驾驶外形酷毙的高达飞翔与天际。而GUNDAM的定义也众多，有"滥用型持续战略战术机动兵器机构"、"全领域泛用连续强化型机动兵器系统机构"、"改进型无限制网络驱动攻击单位"、"全领域泛用连续强化型机动兵器库"等等。单从定义就可以看出这样的机体就是为战争而研发，而去向这个世界的人们也必然要面临的是残酷的战斗。挥舞光剑将对方战舰划裂之时，用华丽的剑技将对手高达解体时，速度和暴力带来的快感刺激万分。然而去往这样的世界也要随时做好牺牲的准备，这可不像在现实的战斗中，受伤会有队友的营救。在这样的战斗下如果稍有闪失，那么很可能带来的结果就是尸骨无存。同样驾驶高达技术不好的话，也会遇到同样的待遇。还有就是向往这个世界的人们有一部分并不向往做高达的驾驶员，而是想在宇宙之中做指挥战舰的指挥官。能够指挥众多的战舰和高达为自己而战是令人激动的，自己的最终决策很可能主导战场局势的走向。所以这是对全方位能力考验的最佳职位，同样这样的人也将要承受巨大的压力和危险。而敌方的目标很可能就是指挥官的战舰，在高达的世界中往往指挥官的战舰多是容易悲剧的那种。特别您要是想做主角一方战舰的指挥官，那更要有随时战斗和牺牲的觉悟。在《高达00》等作品中可以很明显的看出，最后指挥官战舰的悲剧色彩。而纵观高达的世界，在这种经常无分对错的局势下。向往这样的世界本身不仅拥有激情，同时夹杂的悲情也在其中。不论是胜是败我们最后所看到的，往往只是GN粒子远去的光线……



拯救公主的世界



说到以拯救公主为目的的世界，虽说看似有很多。几乎每一部的角色扮演游戏都会出现这样的场景。但是最为突出的，那还是要属《勇者斗恶龙》系列和《塞尔达》系列最为让人们所向往了。想要去向这样的地方为就是为拯救公主，当然有的时候也顺带拯救一下世界（这都是必须的）。这样的世界往往多是存在于风景优美之地，宁静安逸之所。用古老的乐器演奏出悠扬音符的旅人，拿起盾剑过路的侠士。如果你是主角，是会像塞尔达一样背着弓箭，骑马奔驰与山野中前行。还是想和法师、僧侣等队友一起踏上征程。无论是哪种，其实向往的整体环境还是一样的。没有现代都市的山野，没有现代化的装备。要说完全回归到原始魔法与剑的世界，个人认为排第一的不是《最终幻想》系列。而是《勇者斗恶龙》和《塞尔达》的系列。这里有更简单的解密乐趣，有更轻松的战斗快乐。向往这里的人们也一定是很温柔的存在，并且有着一颗正义之心。而在3DS上的复刻又把玩家带回了当年的感动之中。从销量就可以看出，向往和喜爱这个淳朴世界的人还是很多的。只不过缔造这一向往的厂商最近有点反常而已。《塞尔达》被称为ARPG的鼻祖，而《勇者斗恶龙》系列更是在日本被称为国民级的RPG。没有复杂的系统，只有简单易懂的童话故事。说到童话这是多少人儿时的回忆呢！所以这种能让人回味的世界也是令人向往已久的。拯救公主吧，少年！

恶趣味的世界



想去向这样的世界，往往更多是存在于动漫之中。何为恶趣味的世界呢？整体来讲便是在这样的世界中，不论是你整别人还是别人整你都会让人哭笑不得。比如在《我是大哥大》的世界中，两个都想成为老大的恶趣味小伙遇到了一起。这时不要说是其他人了，就连他们自己也经常会卷入各种恶趣味事件之中。在这样的世界一定能让你笑到扯，无语到流泪。不过看在主角什么的各种经历，还是劝各位在这样的世界里做观众好了。看着他们各种恶趣味导致的搞笑桥段，自己也仿佛被欢乐传染一样。能在这样的世界中欢乐的度过学校的生活，怎能不让人向往呢？如果您没有听过上面的那个动漫，那么不要紧同类的世界还有很多。说个大家都比较了解的好了比如，《蜡笔小新》的世界。这下大家应该能更好的理解才对，试想做他们家的邻居其实也是很有意思的一件事呢~喜欢各种恶趣味搞怪的人们这里绝对合适。

穿越回古的世界



说到穿越回古代的世界，自然会让人先想到《三国》时代。向往这样的世界，应该和中国人从小就看武侠有关。在三国乱世中，不论是有一身的武艺也好，还是有着超强的智谋也罢，在这里总会有一席之地等着你的到来。如果穿越成为某个武将，那就去万人之中一展身手吧。身穿威武的铠甲，手中拿着各式的兵器，高头大马立于军旅之间。这是何等的帅气~要是穿越成文职既有机会可以舌辩群雄，还可以在背后出阴招，嘿嘿~当计谋成功那一刻带给人的成就感也是不言而喻的。还有一种情况就是只是穿越而已，但本身还是自己不变。就像《龙狼传》中一般，从一位普通的学生直接穿越到古代去经历一番。本着对历史走向的了解，在三国乱世慢慢谋求自己的生存之道。在外人看来你是神一样的先知，就算是公认的诸葛孔明也无法知晓未来。可自己却有这样的实力，这是件超级让人激动的事实。在那里可以拜自己仰慕的高手为师，学习武艺。让自己更加文武双全，虽说文是历史课上学的。即使在这里扮演先知的时候，也要小心做事，三国乱世并不是狂傲之徒可以生存下去的。所以向往这样世界的人，除了要有一定的历史知识还要有着小心做事的风格才行。说过了中国的再谈日本也是一样的道理，“冥河买渡六文钱”的勇猛令人向往，“本能寺之变”的策划者也尽显才智。喜欢以自己之力主导历史走向的人们，去往穿越的世界一定没错。

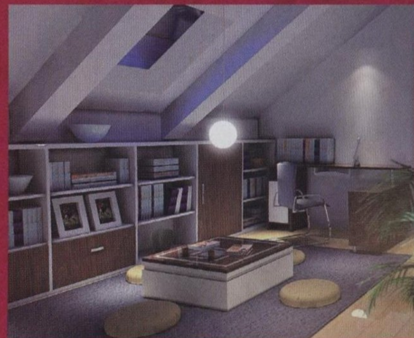
节拍的世界



说到节拍自然是音乐了，（题外话：说来也许大家不信就在码下这第一句的文字时，赤银那里又是很配合的放出了一段不知名的乐曲。还是特激情的那种，不继续写对不起天意啊~）音乐不论是游戏还是动漫还是音乐本身，都是无国界的一种美妙。每天晚上，甚至还可以在电视中看到很多有关音乐的广告。向往节拍世界的人在现实中应该是很多很多的，在小编的同学中有幸有一位是专业玩音乐的人士。他说音乐是让人最为沉醉的艺术，并能带给你一切。在每个游戏中几乎都少不了各式各样的配乐，而这些配乐也正是游戏成功必不可少的一点。在节拍类游戏中需要做的其实和现实是一样的，那就是尽情的演奏。把自己的个性和对某事物的理解，全部疯狂的痴迷到音乐中去。而音乐的好处不光是咆哮，相反的话也有着安静的一面。舒缓的乐曲同样能使人感到放松和美妙，听钢琴的灵动，听琵琶的婉转，听古筝的清新。

现实世界一

在现实世界中，对于所有喜爱电子游戏和动漫的人来说。能够把工作和兴趣结合在一起，是一件很幸福的事情。在这样的环境之下工作，不仅工作效率会提高，自己的创意也会得到发挥。曾经身边一起游戏的朋友，就很是向往这样的地方。大家一起游戏的时候，常常会聊到如果有一天去往XX地工作一定会很有趣。就算是忙碌的工作中一定也充满了乐趣，闲暇之时还可以和大家一起打游戏看动漫。想想就很幸福~近日在编辑部，就时常可以看到下班后大家围在一起看《高达》战《街霸》的盛况。在网上也看到有不少的读者纷纷表示，希望自己以后从事的职业能够像现在的小编一样。能够为自己喜欢的东西尽自己的一份力是很开心的一件事，能够在这里与大家交流也是如此。所以请大家为梦想继续努力~



极速的世界

不论是现实中还是在游戏中，许多人追求刺激的方法都是极速飞车。而多数的飞车都是在夜里进行，往往后面还会有紧追不舍的警车。说到赛车当然也分很多种，比如F1、WRC等等专业的比赛。还有就是私人的飙车，当然这个是违法的。在新闻的报道中可以看到，特别是在美国和意大利经常有人去飙车飞出很远。所以还是不建议大家去向往这样的地方，如果一定喜欢现实中的速度感的话可以去试试WRC。世界拉力锦标赛（又称作世界越野锦标赛），是全世界范围里级别最高的拉力系类赛之一。当然这个世界也是个烧钱的地方，这一点与F1也相同。但更多人喜欢WRC而不喜欢F1的原因是，F1对于赛道的要求是很高的。记得有一年的中国站，就是因为有一处的赛道相比其它低了一点，而导致舒马赫等众多的车手滑出赛道还伴有生命危险。而WRC就不同了，高原、沙漠、山地、雪域等都成为它的跑道，去往玫瑰湖的一刻尽显男人的浪漫。如果您向往速度的世界小编极力推荐。



卡通的世界

说到向往卡通世界，大家一定会想到米老鼠，白雪公主之类的童话世界。在游戏中想去向这样的地方，看来看去那就只有《王国之心》的世界可以满足了。在这里可以像回顾电影一样，去经历各种童话故事的冒险并且参与其中。在和米老鼠唐老鸭的共同冒险中，去向狮子王的世界可以变身成为可爱的小狮子。去往美人鱼的世界可以变身成为海底动物。对于国人来说，甚至还可以回到花木兰的时代，去见证她的辉煌事迹。这一且的一切仿佛都是儿时的梦境一般，但在这里却可以去亲身的体验。记得小编在游玩《王国之心》时是从第二代开始的，刚刚接触不久便无法自拔。一个通宵下来当时竟然都浑然不知，不过第一次没能见到传说中的萨菲罗斯有点可惜。之后更是找到各个版本去体验不同的冒险，看来自己也是向往卡通世界的一员吧~这里有孩提时代的梦幻冒险，这里的故事正等待着向往的人们。



现实世界二

在现实的世界中除了前面提到的职业，还有一个更加使人向往的——那就是制作人的世界。在这里，你完全可以将自己想要表达的东西向大家展示出来。感人也好，残酷也罢。故事的发展，人物的命运全都由你来决定，天马行空的世界观不再受到过多的束缚。看着自己和团队合作所创造出来的作品，一点一点的展开在大家的面前是何等的欣喜。被人所认同时，可以带给自己更大的信心去努力。即使不被认同，也会为了下一次做的更好而继续拼搏。去往这个世界的人们是需要付出更多的，他们不能放弃，勇于更正。他们每一次的改变带给大家的欣喜或是失望，都将成为继续向前的动力。想去往这里的人们，坚持自己所选定和认同的东西继续下去，胜利就在前方……



这一期又要和大家说再见了~其实话说回来每一款游戏都有喜爱它的玩家群，不同的人会向往不同的世界。小编在这里也无法全部一一盘点，对于没有盘点到的地方，还请喜爱人士多多见谅。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

越后七郡无敌手

1530年，上杉一族的上条定宪为了夺回权力，背叛了长尾为景，史称“上条之乱”。上条定宪联合了大熊朝秀、宇佐美定满、新发田纲贞、黑川清实、色部清长、本庄房长等人起兵，而柿崎景家在当时却率领一族人支持长尾为景。在于上条军的战斗中，柿崎景家立下了战功，并因此得到了和泉守的官位。长尾为景将家督之位传给长子长尾晴景后，家臣黑田秀忠于1545年起兵造反，柿崎景家曾一度支持黑田秀忠，但随即被长尾为景的幼子长尾景虎（上杉谦信）招降。第2年，黑田秀忠战败，一族人全体自杀，柿崎景家也在归顺长尾景虎后，得到了长尾景虎名字的中的“景”字，名字由“弥次郎”改为“景家”。长尾晴景和长尾景虎（上杉谦信）争夺家督之位时，柿崎景家也毫不犹豫地支持长尾景虎。由于柿崎景家在战场上骁勇异常，上杉谦信对其大为赞赏，称之为“越后七郡无敌手”的猛将。柿崎景家和宇佐美定满、本庄繁长、中条藤资、直江景纲、斋藤朝信、加地春纲并列为越后七手组。

1554年，上杉谦信为了防范武田家的进攻，答应了村上义清和高梨政赖的请求，同意出兵信州。而武田信玄却先下手为强，先一步煽动北条高广造反。为此，上杉谦信于1555年1月14日派柿崎景家与安田景元等人率军包围了北条高广的居城，迫使北条高广投降。同年，上杉谦信出兵关东，柿崎景家则担任先锋之职。不过，由于北条家的居城小田原城久攻不下，上杉谦信只得撤军。在上杉谦信接受关东管领上杉家家名时，柿崎景家和直江景纲、斋藤朝信等重臣一起前往观礼。

1561年，著名的第4次川中岛合战爆发，武田信玄分兵两队，武田信玄亲率一队守卫本阵，另一队由马场信房率领，趁夜偷袭上杉军本阵。然而，上杉谦信却看穿了武田信玄的企图，并趁武田信玄因分兵两路本阵兵力不足之机，率部冲下妻女山向武田军的本阵发起猛攻，柿崎景家则率领1500士兵担任先锋队。柿崎景家先锋队的士兵们全穿着黑色的铠甲，有如黑色旋风一般席卷武田军本阵，武田军军师山本勘助、武田信玄的亲弟弟武田信繁及多名武将都在此时战死。柿崎景家在战斗中更是表现活跃，亲手杀死了多名敌人。在电影《天与地》中，武田信繁在和柿崎景家的单挑对决中，被柿崎景家杀死。在武田军即将彻底溃败之时，马场信房的部队及时赶回主战场，上杉军因人数不足又处在了下风，上杉谦信只得下令撤退。虽然上杉武田两家在此战中不分胜负，但柿崎景家的表现却使他威名传遍了日本。


柿崎家家纹

1570年，上杉谦信和北条氏康结盟，柿崎景家派出自己的儿子晴家到小田原城担当人质。之后，上杉军扫平越中，柿崎景家继续担任先锋并且表现活跃。战后，柿崎景家在上杉家的地位也达到了顶峰，拥有保仓川以北一带大约3万贯的领地。

景家之死

由于上杉军每次作战，几乎都让柿崎景家任先锋之职，上杉谦信对他做出了“越后七郡无敌手”的评价，所以很多人都误认为柿崎景家只是一员骁勇异常的猛将。日本战国类的游戏中，柿崎景家的智力和政务也被设计得很低。其实，柿崎景家除了是员猛将之外，还是一位能吏，并且非常重视文化。

1534年，柿崎景家在自己的领地柿崎修建了楞严寺，并且邀请名僧天室光育担任住持，现在在寺中还保存着柿崎景家的笔记。1560年，柿崎景家在领地内颁布了五年免役的法令，还明令禁止在领地内捕猎、滥砍滥伐和炸山采石。

柿崎景家之死也有很多说法，其中“冤死说”广为流传的。1578年，柿崎景家奉命卖掉上杉家富裕的300多匹战马。织田信长听说此事后，立即称赞“越后的战马非常优秀”，并且出重金买下了这300多匹战马，还特意把精美的服装和礼书送给了柿崎景家。这自然是织田信长的离间之计。如果柿崎景家向上杉谦信汇报此事，自己也不会遭到惩罚，可是，柿崎景家却没有报告。然而，上杉谦信却因此事怀疑柿崎景家有了二心。不久，上杉家和织田家决战前，柿崎景家因为坚信上杉谦信还非常信任自己，行动有些草率。结果密探把柿崎景家的举动汇报给了上杉谦信，上杉谦信大怒，在水岛处死了柿崎景家。柿崎景家在临死时长叹：“如此拙劣的计谋，谦信公也能中计，上杉家真是没有希望了。”上杉谦信突然去世，人们也在传说这是冤死的柿崎景家索命。不过，上杉谦信中计杀死柿崎景家一事，没有任何证据。从上杉谦信多次原谅了经常谋反的北条高广等人来看，他也不该因为一个传言便轻易处死重臣。所以，1574年柿崎景家病逝的说法更为可信。



柿崎景家之墓

御馆之乱时，柿崎景家的儿子晴家支持上杉景虎，与上杉景胜敌对。上杉景胜方获胜后，为了证明自己合理合法，也可能故意贬低晴家的父亲柿崎景家。另外，还有柿崎景家之子晴家在1578年私通织田信长，被上杉谦信处死，结果后世误认为被处死的柿崎景家的说法。

传说上杉谦信在年轻时爱上了敌人的女儿伊势姬，柿崎景家得知此时后，拼命阻挠。结果，伊势姬在出家后不久自杀，上杉谦信也因此终生不娶。最后，上杉谦信也因为这段“仇恨”，轻易地中了织田信长的离间计，杀死了柿崎景家。不过，个人认为，这个传说也是为了附和柿崎景家的“冤死说”而生。



柿崎景家

柿崎景家（かきざきかげいえ）：1513年—1574年。弥次郎、和泉守。越后猿毛城及木崎（柿崎）城城主。上杉25将之一。协助黑田秀忠一起叛乱，但不久后便归顺了上杉谦信。此后，担任奉行之职，并跟随上杉谦信南征北战，立下了无数战功，在川中岛合战中担任先锋，表现极为出众。1574年病逝。

电玩三国志



第二十八回 黑船来航

□文／猴子

世嘉已死，微软当立

说起微软，我们不得不说起电子计算机，也就是现在被人们俗称为“电脑”的东西。自1946年第一台计算机ENIAC诞生之后，计算机经历了数代演变，逐渐从占地数十平米、超级耗电、只能用打孔纸带输出数据的笨重机器，进化成为由机箱、显示器、键盘等简单的部件组成的可以放在桌子上的电器。自1981年开始，IBM公司推出了供个人使用的5150，首创“个人电脑”，也就是PC在民间普及的先例。虽然计算机实现了小型化，但是在70-80年代前期的时候，它们还是专业人士才会使用的高级货，而且售价不菲。加上使用计算机必须掌握专门的计算机语言，如此高的门槛足以使绝大部分不懂PC知识的人望而却步。就在这个时候，造福众生的“普罗米修斯”出现了。微软开发的图形界面操作系统Windows，利用可视化效果使很多对电脑了解不多的人也可以很快地学会操作，虽然与苹果的Mac OS相比Windows并不是最早的图形界面操作系统，但是绝对是最成功的。微软、英特尔、IBM三家齐心协力，将PC成功地普及到一般人的生活之中。加之90年代之后继任美国总统的克林顿倡导发展“信息高速公路”，信息技术作为新兴产业开始蓬勃发展，微软也搭乘网络时代的快车，凭借着Windows操作系统为PC产品极大地扩大了用户群。以上就是比尔盖茨和他的公司取得成功的故事的浓缩版本，但是对于讨论游戏机的我们来说，刚才那个成功的故事仅仅算是一个前情提要而已。



之前我们说过，微软在80年代前期曾经参与设计了MSX这台兼容型电脑，但是对于正规的游戏市场而言，微软的影响并不大。一直到90年代后期，随着世嘉开发新一代主机Dreamcast，微软为其提供了技术支持，具体来说就是嵌入式系统Windows CE，这为DC上网提供了相当大的便利。可惜天不遂人愿，DC最终还是遭遇了惨败的结局，不过这对于微软来说并不算什么坏事：之前的业界三强中，世嘉作为硬件商已经挂了；任天堂受创严重，图谋翻身；SCE是唯一的胜利者，但是一强单极的格局不会长期保持下去。世嘉的主机之死主要就是死在不赚钱上，而微软是没有这个顾虑的。在这个时候以雄厚的资金实力参入业界，微软有这个能力。

于是，在DC败局已定的时候，人们就开始传言微软要加入游戏界。实际上，当微软的入局已经成为公开秘密的时候，就连已经准备退出硬件的市场世嘉，都在有意向微软靠近。在2000年前后，当时还在世的大川功会长与比尔盖茨曾经多次秘密会谈，提议由世嘉提供知识产权，让微软在设计主机的时候，可以使DC游戏直接在机器上玩。一台新主机兼容其他公司的游戏机，这种事情即使在现在看来都近似于天方夜谭。但是，这件事后来得到了时任微软日本分部社长的古川享的证实，并且写到了他的微博上。当然了，世嘉的愿望是很好的，可惜微软并不能与之达成一致，而且后来没过多久大川会长就去世了。微软最终还是决定由自己独立研发游戏硬件，并且以此为契机，实现从PC操作系统商向次世代网络家电制造商转型。



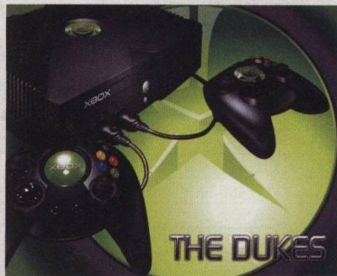
“中途岛计划”

2000年3月，PS2在日本国内刚刚发售不久，微软即宣布了制作游戏机的计划。当时索尼的游戏机已经对PC游戏造成了相当大的威胁，微软选在这个时候提出挑战，一时间引起议论纷纷。很多人认为，以微软开发Windows游戏的能力，这台新的主机应该可以获得不错的反响；也有人认为微软的主机应该和PC具有类似的结构，甚至具有互换性。但是谁也不知道，微软为这台主机制定的最初的开发代号，叫做“中途岛计划”（Project Midway）。

中途岛，这个名字很有意思，不过跟开发《真人快打》的Midway没有关系。根据一些人的解释，所谓的“midway”指的是走一条在电子游戏机与PC游戏之间并行的“中间道路”。而在日本人看来，“中途岛”这个熟悉的地名足以令他们回忆起几十年前的那场噩梦：曾经在太平洋战场上屡战屡胜，不可一世的日本海军，在那场战役中损失惨重，战局随即朝着有利于美国的方向倾斜，最终美国终于反攻到日本本土，结束了战争。微软以此为代号，难道也是想进攻日本，挑战游戏业第一交椅的位置吗？自从“雅达利崩溃”以来，游戏机的硬件市场始终为日本所垄断，无论任天堂世嘉还是SCE，都是日本公司。尽管像雅达利这样的公司在90年代曾经苟延残喘地试图收复失地，但是最后的结果是它连自己都保不住。在游戏机市场争夺战中，互相掐来掐去的都是日本的公司。欧美的游戏公司或者在日本的游戏机上制作游戏，或者转投PC市场。在硬件方面，始终还是日本的天下。

然而，就在日本人把游戏事业做得满世界风生水起的时候，曾经的电子游戏发源地——美国的微软公司正雄心勃勃地准备发动一场反击，夺回20年前失去的游戏市场。这对于日本人来说，是不可掉以轻心的威胁。不过微软察觉了这一点，毕竟日本人对于战争的创伤心有余悸，起“中途岛”这个容易引起误会的名字确实显得不厚道，于是比尔盖茨把开发代号改成了“X-BOX”。没想到，这个代号到最后居然成了游戏机的正式名称。

以前我们说过，微软貌似对X这个字母情有独钟，其中最大的原因大概还是因为“X”本身是未知数的意思，Xbox，一个充满未知的盒子，如同潘多拉魔盒一般，虽然谁都不知道里面是什么，但是都有打开一看的欲望。不过这台游戏机的样子也正如未知数一般，直到开发一年之后的2001年，比尔盖茨才当众展示了它的真容：一个体积不算小的机箱，一个巨大的“X”形状的装饰，黑色与绿色的搭配，更重要的是，这台游戏机的技术展示了强大的即时演算功能和漂亮的画面，一切的矛头都直指PS2——在今后的数年内，这个目标都没有改变。不过有意思的是，Xbox并未能如愿打败PS2，却帮助PS2将另一个对手NGC挤入了绝境之中。





岁在辛巳，天下大吉？

2001年11月15日，Xbox在美国发售。在首发的时候推出的HALO在发售之后即大受好评，成为Xbox系主机上最受欢迎的第一方游戏。而Tecmo为Xbox量身定做的《死或生3》也倚仗众多美女角色波涛汹涌的攻势令玩家们大饱眼福。说来有意思，虽然Xbox并没有向下兼容DC，但是却有不少DC游戏在Xbox上移植或推出了续作。《死或生2》就曾经出在DC上，而世嘉本社的《涂鸦小子：未来》、《疯狂出租车3》等作品就不用说了。2001年是个好年份，到11月，第六世代的三大主机已经全部登场，新一轮生死争夺即将展开。

不过，由于本地化和宣传工作还需要一些时日，加上在日本圣诞期间未必能占到便宜，微软把Xbox在日本的发售日定在了2002年2月。当时日本全国上下都在炒作Xbox的新闻，很多媒体不约而同地提到了多年前从美国传来的3DO，对于固守本土市场的日本人来说，3DO好歹是松下制造的，而这个由微软出资设计制造销售的Xbox，则是完全的舶来品。此刻懂得些历史知识的日本人顿时惊出一身冷汗：1852年，同是来自美国的培里舰队（即日本所称“黑船”）用枪炮敲开了日本的国门，幕府的锁国令被破坏，二百多年的江户时代太平盛世从此结束。而此时距离那个时代正好150年。

先是“中途岛计划”，然后又是在黑船来航150周年的时候进入日本市场，微软的Xbox似乎一来到日本就被认为是一个不怀好意的入侵者。以前无论是雅达利还是3DO，这些来自海外的游戏机一到日本本土就在充满敌意的目光中自生自灭了。而后来者Xbox的命运，如同它的名字一样，也是一个不可预测的未知数。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

距离新作井喷还有不到一周的时间，前阵子在网上和几个玩家用机游戏的网友聊天，大家列举了自己年底前要买的游戏，每个人喜欢的类型都不太一样，有些在你这里绝对是必买必玩的游戏到了人家那里根本不值一提，而他喜欢的游戏自己也毫不关注，游戏这玩意儿真的是太有意思了，各位读者玩家都在期待着哪些游戏的发售呢？欢迎来信和我交流哦~大家好，我不是发售表君，我是宇多田。

PS3 PlaySsation3

日期	游戏	类型	厂商
2011年8月			
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
23日	街头霸王3 三度冲击 线上版	FTG	CAPCOM
23日	死亡名单	FPS	Codemasters
25日	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
25日	★怪物猎人携带版3 HDver.	ACT	CAPCOM
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
6日	★抵抗3	FPS	SCE
6日	死亡岛	ACT	Deep Silver
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★无尽传说	RPG	NBGI
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	被诅咒的阴影	ACT	EA
22日	★ICO古堡迷踪	ACT	SCEI
22日	★旺达与巨像	ACT	SCEI
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Crave
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	烈火战车	RCG	SCE
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	★最后的守护者	RPG	SCE
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
13日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	偶像大师2	AVG	NBGI
其它			
11.1	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.10	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11.17	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
11月	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
未定	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏	类型	厂商
2011年8月			
25日	光之美少女 旋律收藏集	ETC	NBGI
25日	绯色的欠片3 苍黑之楔 DS	AVG	Idea Factory
2011年9月			
6日	异型 致命侵袭	ACT	SEGA
13日	马达加斯加的企鹅	ACT	THQ
15日	小熊维尼 森林食谱	SIM	Disney
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
13日	超级涂鸦冒险家	PZG	KONAMI

PSP Playstation Portable

日期	游戏	类型	厂商
2011年8月			
25日	无头骑士异闻录 强化版	AVG	Kadokawa
25日	黑岩射手 游戏版	RPG	imageepoch
25日	快盗天使双胞胎	AVG	Alchemist
25日	★真三国无双6 特别版	ACT	KOEI TECMO
25日	机动战士高达 新基连的野望	SLG	NBGI
25日	萌萌大作战 现代版	AVG	Twisted Pixel
25日	绯红帝国	AVG	QuinRose
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
1日	尸体派对 影之书	AVG	5pb
1日	圣骑士战史	RPG	MMV
1日	纳米潜行者	ACT	Takara Tomy
8日	月华缭乱	AVG	IDEA FACTORY
8日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
22日	幻域战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
22日	游戏王 卡片力量6	CAG	KONAMI
29日	白衣性恋爱症候群	AVG	Cyberfront
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	写真女友	AVG	Kadokawa
29日	EVA新剧场版 第三次音乐冲击	MUG	NBGI
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
6日	AKB1/48 和偶像谈恋爱 in关岛	AVG	NBGI
13日	剑、魔法与学园Final 新生是公主！	RPG	AQUAPLUS
13日	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	第七神龙2020	RPG	SEGA
其它			
11.3	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI

3DS 3-D-S

日期	游戏	类型	厂商
2011年9月			
6日	脸谱赛车	RCG	Majesco
13日	雷神托尔	ACT	SEGA
13日	牧场物语 双子村3D	SLG	Natsume
13日	像素跑者 传说	ACT	Aksys Games
13日	气球泡泡2	ETC	UFO
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	小龙斯派罗大冒险	TBG	Activision
27日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	僵尸宠物	SIM	Majesco
18日	料理妈妈4	ETC	Majesco
28日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
其它			
未定	合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
未定	New Love Plus	AVG	KONAMI



XB360 XBOX360

日期	游戏	类型	厂商
2011年8月			
23日	死亡名单	FPS	Codemasters
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
24日	街头霸王3 三度冲击 线上版	FTG	CAPCOM
24日	魔戒 北方之战	ACT	Warner Bros
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
31日	怪物猎人F 2011纪念包	ACT	CAPCOM
2011年9月			
6日	梦魇再起	AVG	SEGA
6日	天堂岛	SIM	Kalypso Media
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	木偶快枪手	STG	Microsoft
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11日	★极限竞速4	RCG	Microsoft
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
其它			
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11.15	光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
11.17	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
未定	★Ever17	AVG	5pb.

Wii W-i-i

日期	游戏	类型	厂商
2011年8月			
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	超能战士 武士战队	ACT	Warner Bros
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
15日	勇者斗恶龙 合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
其它			
11.3	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11.1	★战国BASARA3 宴	ACT	CAPCOM
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位编辑最喜欢的游戏情侣是哪一对？

出题老师：时间的终点

题目2.大家在玩游戏的时候有什么习惯吗？

出题老师：小无

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：作为男人，我很羡慕安迪……

从96年开始，我成为了KOF的粉丝，并对不知火舞的服装产生了浓厚的兴趣，关键是琢磨不透她穿成这样是怎么打架的！而从97年开始，我便开始羡慕安迪了。他俩对局的时候，不知火舞会穿一身婚纱出场，而安迪则手捂着脸，貌似是被逼婚。靠！这好事咋就轮不到我呢？不知火舞在格斗界绝对是数一数二的女神级人物，喜欢他的人多了去了，安迪那小子长得没他哥帅，功夫平平，怎么就那么招人喜欢啊？羡慕嫉妒恨这个说法虽然这几年才有，但我当时的感觉就是这样的。

作文题目：我是个非常普通的玩家

玩游戏时有什么习惯？这题目对我来说很难回答啊……我倒是听说有人玩输了摔手柄之类的，那都是些有钱人，我顶多拍拍大腿。还有人玩起游戏来废寝忘食，可我是绝对不会因为玩游戏而耽误吃饭的。这样吧，我把我玩游戏的状态做一番描述，如果哪个很奇怪，大家自己看就明白了：1.保持正常的呼吸、心跳、还有就是睁着眼。2.手握手柄，一般不会胡乱按键，除非战况特别激烈。3.如果游戏输了，我嘴里会唧唧歪歪唠叨上几句，但是从来不真的往心里去。4.桌上如果有零食的话，我会趁着游戏间歇塞上一口慢慢嚼。5.除非是尿憋急了，否则绝对不去厕所。6.如果是双人对战的游戏，我喜欢边玩边和对手聊天。所以综上所述，我觉得自己就是个普通玩家，坏毛病一个没有，您说呢？

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：都是我的！都是我的！

我擅自把出题老湿的题目改成：各位编辑最喜欢的游戏美女是谁，不知为什么每每看到游戏中的俊男靓女，我就会自动把俊男屏蔽掉，把靓女最大化；每每看到游戏结局中，男主角牵着女主角的手，一起过上了幸福的生活，我就暗自诅咒他们是一对失散多年的亲兄妹！其实我和大多数玩家一样，喜欢97里的不知火舞、喜欢街霸里的春丽、死或生里的霞、FF10里的尤娜，说出来有点不好意思，上学的时候我喜欢把这些大美妞的壁纸贴在宿舍和家里的墙上，随时随地YY，我想有的同学一定和我有过相同的经历。随着时间的推移，看着这些姑娘永葆青春，自己脸上的褶子却越来越多，在YY之后又多了一些不甘心。

作文题目：好习惯早养成！

今天的天气真好，我感觉到自己的思绪在碧蓝的天空中遨游，无比畅快。立秋已过，小风飕飕的，走在大马路上，可以随心所欲想看大腿看大腿。去了一趟超市，买回几个自己喜欢的零食后，迈着小方步，慢慢悠悠回到了办公室。北京已经好长时间没有过这样像秋天的秋天了，其实要不是在上班的话，我真想在楼下多呆一会儿，吹吹风，把尘世间的烦恼暂时抛之脑后。本次作文的出题人小无是老读者了，经常有事没事就跑到"龙哥热线"和"博客留言"里占沙发、做这种无聊的事。下面回归正题，我玩游戏时的习惯是：喝水。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：FFX是经典中的经典

这个问题我几乎没思考就有了答案，FFX对我有着重大的意义，在我心里她的地位和MGS是平行的，游戏中感人至深的故事剧情以及细致入微的人物刻画都让我深陷其中、无法自拔，可以说这款游戏改变了我的世界观，尤其是女主角YUNA，我想喜欢她的玩家应该数不胜数吧，她和TIDUS之间的感情是那么的纯洁，让人不敢去触碰，也正是因为玩家对于FFX的结局抱怨太多，才有了FFX-2的峰回路转，但是这个补完究竟是好是坏每个人心里都有属于自己的答案，我个人是不希望TIDUS就那样消失掉，留下YUNA孤单一人，所以FFX-2的大团圆结局虽然看上去很俗气，但是这两个人能够幸福的在一起，这不正是我们这些玩家最希望看到的结局吗？

另外MGS3中BIG BOSS与THE BOSS之间的感情也让人铭记于心，这两个人之间究竟算战友、母子、师徒还是情侣，谁又能说清楚……

作文题目：想知道什么是代入感吗？

我玩游戏时身体会随游戏左右摇晃，也因为这个我经常被身边的人称为"最投入的玩家"。这毛病我都不知道怎么就有了，好像一开始我的默认设定就是如此，玩游戏时不由自主的就会左右摇晃，比如射击游戏中我会倾斜身体躲开敌人的射击，赛车游戏我会跟着画面中的汽车一起倾斜身体，据说在一旁看我玩游戏是一件很开心的事情，因为我会各种扭动各种表情，只可惜我实在是想不出玩游戏时的自己是一个什么样子……

考生姓名：赤银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：两情若是久长时

不知是多少遍了我还要说，这种最字问题最没营养了。游戏里的情侣？为什么一个人会喜欢其他两个人，这根本上的逻辑就有问题的吧？其实问题的本质是问最羡慕那一对才对吧？又或者说是哪一对最接近你理想中的情侣像？这样提问才有点水平，不然就会被我周围的这些家伙胡乱解释问题的含义，答出些个不着边际的答案来。再来说我对这个问题的答案吧。我理想中的情侣自然是共同经历了艰辛坎坷，互相有了极为默契的感情，然而为了某些理想、目的，又或是他人的阻挠而拆散。但是，尽管如此，仍然在命运的互相交织，在冥冥中的指引下无数次的相遇、相逢、相知、相离、轮回。

这样的话符合标准的举个例子就是《最终幻想8》的斯考尔和魔女莉诺亚，或是《荒野兵器V》的汀·斯塔克和冰之女王亚薇莉……这么一看怎么都是男主角和最终Boss的感觉呢？

作文题目：又岂在朝朝暮暮

唔，我玩游戏有很多坏习惯。譬如，没有心情的时候一个游戏玩了开头之后就冰封数年才继续玩下去，又或者遇到心仪的游戏之后就没日没夜废寝忘食的最速完美通关。说起完美，记得当年玩的每个游戏都是追求完美的强迫症，不过随着时光流逝，到现在已经不是那么的执着于100%了。究竟是我老了成熟了？还是现在的游戏过于快餐化，失去了那种令人反复追求的动力呢？又或者是二者兼有吧。

考生姓名：小紫　烤号：8.19　学校：澄空学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：是情侣都有爱

不同类型的游戏中，各种情侣小紫都喜欢。由情侣演绎的故事，总觉的带有特殊的东西在里面。虽说自己也具体说不上到底是什么东西吸引着自己，但是他们共同所经历的一切就是让自己喜欢到不行。不论是怎样的故事情节，情侣的出现都为整体的流程增添很多的亮点。

作文题目：一切都是为了更好的游戏

一人单机游戏的时候手边一定要有水，方便不能暂停的游戏解决口渴的问题。周围环境一定要很安静，好的游戏只有在这样的环境下才能更好的体验。最好是在晚上，没什么人打扰，外面也不会太吵，再提前买一点夜宵……多人共同游戏时一定要买很多零食之类的东西，边玩边侃边吃，乐趣多多。具体到游戏分类的话，RPG时一定会是自己最专心的时候，比如完成了所有的工作，这里是一定要所有都完成了才会去玩，自认为是对RPG的一种大爱。格斗游戏的话一定要叫上朋友一起玩，边打边喊，气氛非凡。动作游戏一定不看攻略，就算是完全卡到一处跟本过不去，也一定会和几个朋友一起努力解密到OK，有点强迫症的意思。运动类游戏习惯就是看别人玩，因为自己的这个水平实在是不怎么样……很多人说看我玩FPS就是受罪，因为喜欢很小心的前进，所以往往不会出现大的跑动和冲锋的现象。时常会小心过头而使游戏时间变得很长……恋爱类游戏，这个必须自己玩~

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年9月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

皇牌空战：突击地平线 (PS3/XBOX360) 刺客信条 启示录(PS3/XBOX360) 阿修罗之怒(PS3/XBOX360)蝙蝠侠 阿卡汉姆城(PS3/XBOX360)) 战地3(PS3/XBOX360) 黑暗之魂(PS3/XBOX360) 丧尸围城2 绝密档案(PS3/XBOX360) 007黄金眼 重装上阵(PS3/XBOX360)山脊赛车：无限(PS3/XBOX360) 大帝王国 清算(PS3/XBOX360)) 电锯甜心(PS3/XBOX360) 抵抗3(PS3）崛起2 黑暗水域(PS3/XBOX360) 黑道圣徒3(PS3/XBOX360) 灵魂能力5(PS3/XBOX360) 星际战鹰(PS3）铁拳 混合版(PS3）神秘海域3 德雷克的骗局(PS3）(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《杀出重围3 人类革命》震撼登场
《死亡名单》展示真实枪战

●EVO2011系列视频

街霸决赛内容欣赏

●动画欣赏

怪物猎人日记炭炭可危猫猫村G 二、三集

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》
PSP游戏《最终幻想 零式》试玩版
《杀出重围3 人类革命》/《梦幻骑士4》 高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

35Min 《电锯甜心》萝莉大战僵尸 《抵抗3》全新大作

《电锯甜心》是由Kadokawa Games发行，Grasshopper开发的一款新作，由著名制作人须田刚一负责。《电锯甜心》的主角是名为朱丽叶的女高中生，真实身份为丧尸猎人，身着火辣服饰的她将会使用与自身极不相符的武器电锯同丧尸们展开战斗。《抵抗3》是PS3主机的优秀作品《抵抗》系列的续作，新作包含了种类繁多的游戏风格。不管你是喜好重型攻击还是游戏策略，都能在这款游戏中得到最好的体验！相信这款游戏很快就会和玩家们见面了，如果是对这个游戏有爱的玩家们，可以好好体验一番啦！

15Min 《杀出重围3 人类革命》震撼登场 《死亡名单》展示真实枪战

《杀出重围3 人类革命》是在欧美有着极高人气的《杀出重围》系列的次世代最新续作，本作是系列首部作品的前传，游戏讲述了2037年发生在美国最大生物科技公司里一项人种进化事件，保安Adam Jesen成功变为人类与机器人的合体。《杀出重围》初代就一直受到玩家的喜欢，而此次的新作的表现绝对让人眼前一亮。《死亡名单》游戏采用独特的破碎技术使得场景中所有的障碍物均可以被破坏，令玩家以及敌人无法利用掩体。游戏还提供了扫瞄探测、空中轰炸等技能让玩家使用，在这个暑假，你可以再一次体验杀入无人之境的快感啦！

10Min 本期热点 精彩不断

本期《电击收藏》为各位送出了许多最新游戏的精彩宣传片，包括《皇牌空战：突击地平线》、《刺客信条 启示录》、《阿修罗之怒》和《蝙蝠侠：阿卡汉姆城》等等，玩家们可以把这些视频放在PSP里观看，相信这些精彩的游戏画面能给玩家带去更多的乐趣。另外，本期最受玩家喜欢的《最终幻想 零式》的试玩已经发布了，在这里，我们把试玩送给各位，喜欢此游戏的玩家，可以亲身体验一下本作！同时，我们光盘里还有更多精彩的内容。

10Min 动画欣赏 炭炭可危猫猫村G

由CAPCOM人气游戏《怪物猎人日记》延展出来的PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》TV动画《怪物猎人日记 炭炭可危的猫猫村G☆猫猫千钧一发》在本期的《电击收藏》里再次出现了。看到上一期我们送出的的动画，玩家们是不是觉得猫猫们更加可爱、更加萌了呢？此次为大家带来的是《怪物猎人日记 炭炭可危的猫猫村G》第二集和第三集，没看过瘾的玩家们可以接着看了。我们会陆续为玩家送出，喜欢此动画的玩家可千万不能错过。

20Min EVO2011系列视频 街霸终极对抗

本次的《电击收藏》再次为大家送上的是EVO比赛的精彩内容，本次EVO最受关注的《超级街头霸王4 AE》比赛项目中，真的是高手如云。本次为喜欢格斗的玩家们带来的是《街霸4》的终极对战视频，相信喜欢格斗的玩家看到后也一定会喜欢！最终的决赛在FUUDO的飞龙和LATIF的毒蛇之间展开，FUUDO飞龙对局势掌控几乎接近完美。LATIF只在第三局才赢了一小局。其他都是被压制着，最终无奈败北，此次杀出的这匹黑马也定会受到玩家的关注的。好了，就不多说了，玩家们还是到光盘里去看一看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.307

编辑部六小强的文思爆发

广告合作: 010-64472919